[...]BERS
[...]RIERTE
[...]ÜCHER

AKADEMISCHE FECHTSCHULE





Links:
Friedrich Seemann-Kahne, Göttingen
Rechts:
Christian Seemann-Kahne, Jena

Akademische Fechtschule

Eine kurze Anweisung
zur Erlernung des an den deutschen Hochschulen
gebräuchlichen Rapier- und Säbelfechtens

Herausgegeben vom
Verein Deutscher Fechtmeister

Mit 55 Abbildungen



Verlagsbuchhandlung J. J. Weber, Leipzig



Druck von J. J. Weber, Leipzig.

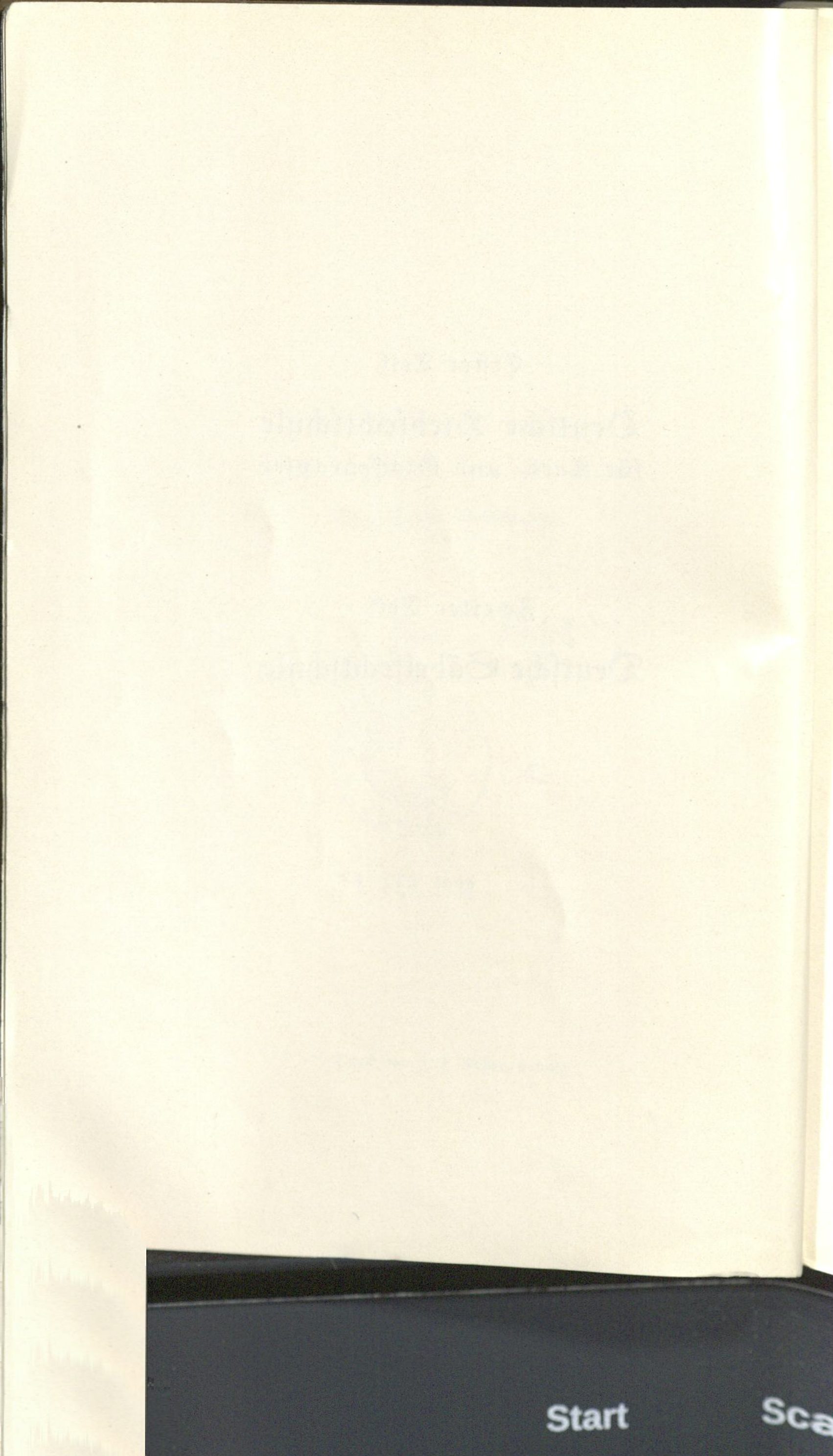
Erster Teil

Deutsche Hiebfechtschule

für Korb- und Glockenrapier

Zweiter Teil

Deutsche Säbelfechtschule



Vorwort zur Akademischen Fechtschule.

In diesem Lehrbuche „Akademische Fechtschule" sind zusammengefaßt: die dritte Auflage der vom Verein Deutscher Fechtmeister herausgegebenen „Deutschen Hiebfechtschule für Korb- und Glockenrapier" und die zweite Auflage der „Deutschen Säbelfechtschule".

Die dritte Auflage der „Hiebfechtschule" kann infolge des Weltkrieges und der Verhältnisse der Nachkriegszeit erst jetzt erscheinen.

Die Zusammenfassung der beiden Bücher in diese neue Form ist der Wunsch der Verlagsbuchhandlung.

Der Inhalt ist durchgesehen und verbessert von den in der Hauptversammlung des Vereins Deutscher Fechtmeister zu Halle a. d. S. im August 1925 dafür gewählten Herren Christian Seemann-Kahne, Universitäts-Sportlehrer zu Jena, dem derzeitigen Vorsitzenden des Vereins Deutscher Fechtmeister, und seinem Bruder Friedrich Seemann-Kahne, Universitäts-Fechtmeister zu Göttingen.

Jena, im Winter-Semester 1925/26.

Der Verein Deutscher Fechtmeister.

Erster Teil

Deutsche Hiebfechtschule

für Korb- und Glockenrapier

Vorwort

zur zweiten Auflage der Deutschen Hiebfechtschule für Korb= und Glockenrapier.

Der Verein Deutscher Fechtmeister, welcher sich im August des Jahres 1884 in Frankfurt a. M. konstituierte, verfolgte mit der Herausgabe dieses Buches den Zweck, den Schülern und Fechtlehrern an den Universitäten, Schulen, Turnanstalten eine einheitliche, auf mathematischen Grundlagen beruhende Hiebfechtschule in die Hand zu geben und sie gleichzeitig zu ersuchen, sich einer Methode anzuschließen, welche von Fechtlehrern fast sämtlicher deutschen Universitäten gewissenhaft durchberaten und festgestellt ist. Die Namen derjenigen, welche sich damals zu diesem Zwecke vereinigten, sind: G. Agatha, Würzburg, H. Brand, Kiel, C. Domino, Tübingen, H. W. Ehrich, Bonn, R. Grüneklee, Göttingen, G. Chr. Harms, Marburg, Dr. E. Keppner, Königsberg, E. Löbeling, Halle, C. Meyenberg, Freiburg, J. Neumann, Berlin, J. Pfeifer, Breslau, Fr. Aug. W. L. Roux, Jena, L. C. Roux, Leipzig.

Bei Gelegenheit zweier Jahresversammlungen in den Tagen des 9., 10. und 11. September 1885 zu Berlin und in den Tagen des 10., 11. und 12. September 1886 zu Leipzig wurden dieselben auf Grund gemeinsamer Beratung und gegenseitigen Austausches mit der Waffe über die wünschenswerten Grundlinien,

welche dieses Buch veranschaulicht, einig, so daß es im nächstfolgenden Jahre 1887 der Öffentlichkeit übergeben werden konnte.

Die nach diesen Richtungen hin angestrengten Bestrebungen des Vereins fanden in berufenen Kreisen bald wohlwollende Beachtung und trugen viel zur Klärung mancher in damaliger Zeit aufgetauchten irrigen Anschauungen über die Grundzüge eines *gedeckten* Hiebfechtens bei.

In gleicher Weise hat der Verein auch eine „Deutsche Stoßfechtschule nach Kreußlerschen Grundsätzen" zusammengestellt und herausgegeben, welche im Jahre 1892 in demselben Verlage erschien.

Zwecks Förderung der Fechtkunst, namentlich der Fechtkunst im akademischen Sinne, tritt der Verein ferner seit jener Zeit alljährlich oder alle zwei Jahre nicht nur zu mehrtägigen Beratungen zusammen, sondern er hat es sich auch zur Aufgabe gestellt, gebildete junge Leute, welche den Beruf des Fechtlehrers erwählen, in bezug auf ihre Fähigkeit zu prüfen, da wir zur Zeit im Vaterlande für *wirkliche Fachlehrer* in dieser Kunst keine Zentralprüfungsstelle haben.

Diese Betätigung hat sich vor allem recht nützlich erwiesen und dürfte für ein gleiches Streben in erweitertem Kreise die beste Bürgschaft abgeben, da sich die Geprüften dem Verein durchweg als Mitglieder wieder angeschlossen haben, also von gleichem Sinne beseelt sind.

Hocherfreulich ist es nun für den Verein, daß die genannten Bestrebungen seitens des fechtliebenden Publikums nicht nur Beachtung, sondern auch An-

erkennung gefunden haben, was auch aus dem Wunsche der Verlagsbuchhandlung hervorgehen dürfte, dieses Büchlein in zweiter Auflage erscheinen zu lassen.

So möge es denn seine Reise in die Welt zum zweiten Male antreten und immer aufs neue wieder mit dazu beitragen, daß der Sinn für ein durchdachtes gedecktes Hiebfechten fort und fort erhalten bleibe und immer neue Anhänger finden möge!

Vorwort

zur dritten Auflage der Deutschen Hiebfechtschule für Korb- und Glockenrapier (der Akademischen Fechtschule erster Teil).

Die zweite Auflage war vergriffen. Es sollte eine dritte Auflage erscheinen. Der Verein Deutscher Fechtmeister ernannte gelegentlich der Generalversammlung in Kassel 1913 eine Kommission, bestehend aus den Universitäts-Fechtmeistern L. Harms, Marburg, Christian Seemann-Kahne, Jena, und dem kgl. Fechtmeister Friedrich Seemann-Kahne, Hannover, dem jetzigen Universitäts-Fechtmeister in Göttingen, welche Herren den Entwurf zur dritten Auflage dem Verbandstage 1914 in Dresden vorzulegen hatten. Nach Festlegung der wichtigsten Punkte im September 1913 in Hannover wurde Herrn Friedrich See-

mann=Kahne, Hannover, von der Kommission die Neubearbeitung dieser neuen Auflage übertragen und dessen Arbeit im März 1914 in Hannover durchberaten. Dieser Entwurf ist am 2. April 1914 in Dresden von der Hauptversammlung des Vereins Deutscher Fechtmeister angenommen worden.

Inhaltsverzeichnis des ersten Teiles.

A.

Das deutsche akademische Hiebfechten „rechts gegen rechts" und „rechts gegen links".

B.

Das deutsche akademische Hiebfechten aus der verhangenen Auslage „links gegen rechts".

(Inhaltsverzeichnis des zweiten Teiles S. 107.)

A.

Das deutsche akademische Hiebfechten „rechts gegen rechts" und „rechts gegen links".

Beschreibung der Rapiere.

Man unterscheidet:

I. Korbrapier,
II. Glockenrapier.

Das Rapier zerfällt in zwei Hauptteile:

1. das Gefäß,
2. die Klinge.

Das Gefäß des „Korbrapiers" umfaßt:

a) den Korb,
b) den Griff,
c) die Lederschleife,
d) den Knopf bzw. die Mutter.

Bei Auswahl der Geräte zum Fechten wird gewöhnlich nicht die Sorgfalt beobachtet, die, wenn auch zu einem guten Erfolg nicht unbedingt notwendig, doch große Erleichterung beim Erlernen gewährt. Im allgemeinen hat man den Grund hiervon darin zu suchen, daß dem angehenden Fechter, der sich Fechtzeug kauft, die erforderliche Sachkenntnis mangelt (Schulze). Darum geben wir hier einige

Praktische Winke:

a) Der Korb muß so beschaffen sein, daß er die Hand gut deckt, dabei aber ihre Bewegungen in keiner Weise hindert.

b) Der Griff. Besondere Beachtung verdient die Form des Griffes, und hierin wird von den meisten Schwertfegern gesündigt. Der Griff muß sich bei geschlossener Hand ihrer inneren Form bequem anschmiegen, entsprechend der Fingerlänge stärker oder schwächer geformt, und die für den Daumen bestimmte Auskehlung darf nicht zu schmal sein.

c) Die Lederschleife soll nicht von zu hartem Leder gefertigt sein, da sonst der Zeigefinger leidet, nicht von zu weichem, damit sie ihre Lage unter dem Griff nicht so leicht verändern kann. Zu kurze Schlingen rufen sehr häufig eine Sehnenzerrung hervor und beeinträchtigen das Arbeiten der Fingerkraft und des Handgelenkes.

d) Der Knopf oder die Mutter, das Befestigungsmittel für die Klinge im Gefäß, darf keine scharfen Kanten haben, sondern muß oben abgerundet werden, damit der Handschuh oder der Stulp nicht zu leicht durchscheuert.

Das Gefäß des „Glockenrapiers"

besteht aus:

a) der Glocke, d) der Büchse,
b) dem Bügel, e) dem Griff,
c) dem Steg, f) dem Knopf

und aus einem zwischen Steg und Griff befindlichen Leder.

Die Klinge

ist sowohl bei der „Glocke" als auch beim „Korbrapier" als Übungsklinge die gleiche, die sog. ovale Haurapierklinge. Die Angel wird jener eiserne Klingenteil genannt, der vom Griff umschlossen und an seinem äußersten Ende mit dem Knopf vernietet oder verschraubt ist. Die Klinge, aus gutem Stahl gearbeitet, darf nicht zu sehr gehärtet, aber auch nicht zu weich sein. Sie soll vielmehr bis zwei Drittel der Klinge stabil und erst im letzten Drittel biegsam sein, ohne den Schwung, den ihr die Hand des Fechters verleiht, zu stören. Klinge und Korb müssen gut ausbalanciert, d. h. die Klinge muß dem Gewichtsverhältnis des Korbes angepaßt sein. Der Schwerpunkt* eines richtig zusammengesetzten Rapiers liegt demnach unter dem Gefäße.

Der Griff liegt genau senkrecht auf der Klinge. Die Klinge selbst muß fest eingezogen sein, jedoch auch nicht zu fest, um das Platzen des Griffes und das Springen der Klinge zu verhüten.

Die Maske.

Eine gute Maske muß so gebaut sein, daß sie gegen alle Hiebe und auch gegen eventuelle Stiche mit der Klinge Schutz bietet.

---

* Vom Schwerpunkt. Bilden die Atome einen festen Körper, so können sie sich nicht abgesondert bewegen, sondern konzentrieren gleichsam ihr Gewicht in einem gewissen Punkte des Körpers. Wird dieser Punkt unterstützt oder in der Schwebe gehalten, so bleibt die ganze Masse im Gleichgewicht oder Ruhestand. Diesen Punkt nennt man den Schwerpunkt. Legt man einen Stock quer über den Finger, so wird man einen Punkt finden, auf welchem er in der Schwebe bleibt, während er, in irgendeinem

§ 1. Die Einteilung der Klinge.

Nach dem Gesetze des Hebels „Die Stärke nimmt ab, je mehr die Entfernung von dem Ruhepunkt zunimmt" teilt man die Klinge ein in „Stärke und Schwäche"*, welche vom Gefäß nach der Spitze zu wie folgt bezeichnet werden:

a) Klingenstärke,
b) Klingenmitte,
c) Klingenschwäche.

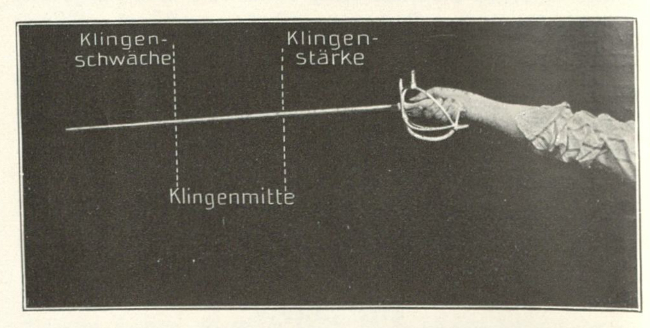


Abb. 1. Das Korbrapier.

---

anderen Punkte unterstützt, herunterfallen wird. Ersterer ist der Schwerpunkt des Stockes. Die Masse und folglich das Gewicht des Stockes werden auf beiden Seiten gleich sein.

* Anfangsgründe der Fechtkunst von Anthon Friedrich Kahn, Göttingen, 1739. „Wenn die Eintheilung in vier Theile dem Scholaren anfänglich zu schwer ist, so kan er vor erst nur bey den zwey Hauptttheilen der Stärke und Schwäche bleiben. Mr. Thibault ist noch mathematischer verfahren und hat die Klinge in zwölf Theile getheilet. Wir halten aber davor, daß diese subtile Theorie in der Ausübung wenig oder gar keinen Nutzen schaffe und daher unnöhtig sey".

Die Klingenstärke dient zum Parieren, während man mit der Klingenschwäche den Gegner zu treffen sucht. Denjenigen Teil der Klinge, der mit dem Mittelbügel des Korbes oder mit dem Bügel der Glocke in einer Linie liegt, nennt man „Klingenschneide", den dieser entgegengesetzten „Klingenrücken"; zwischen „Rücken" und „Schneide" befinden sich die breiten Seiten, die „Klingenflächen".

§ 2. Das Anfassen des Korbrapiers.

Man steckt den Zeigefinger so weit durch die Lederschleife, daß das mittlere Glied des Zeigefingers in die Schleife zu liegen kommt, und krümmt den Finger so, daß er nicht aus der Schleife zu gleiten vermag. Den Daumen legt man auf die abgeflachte Rückseite des Griffes, weit genug vom Hiebblatt entfernt, um schmerzhafte Prellungen zu vermeiden. Die übrigen Finger umschließen fest den Griff. Es ist eine bekannte Tatsache, daß, hat man z. B. einen Stock in der Hand und will damit einen Gegenstand treffen, man unwillkürlich den Stock fester faßt, um das Ziel zu erreichen. So auch beim Fechten. Man darf daher während des Heraussetzens des Hiebes (im zweiten Tempo des Hiebes, siehe § 9) den Griff nicht loslassen, da dann, je nach der Balancierung der Klinge oder des Korbes, die Klinge eine andere Richtung bekommen würde. Es würde beim Loslassen des Griffes die richtige Führung der Waffe, die beim Fechten die Hauptsache ist, fortfallen.

Ferner sollen die mit Schwung geschlagenen Hiebe, wie später noch bemerkt werden wird, aus dem Hand=

gelenke geschlagen werden. Läßt man den Griff im zweiten Tempo des Hiebes los, so arbeitet das Handgelenk nicht. Die Sehnen des Handgelenkes und die Muskeln des Unterarmes können nur durch dauernde Arbeit die für das Fechten nötige Geschmeidigkeit erlangen. Bei der Parade ist es unbedingt von großer Wichtigkeit, den Griff in der Hand festzuhalten. Schlägt der Gegner z. B. eine Quart, und man macht in demselben Augenblick die entsprechende Gegenbewegung (Quartparade) mit nicht festgehaltenem Griff, so wird die Klinge durch den festen Schlag des Gegners aus ihrer ursprünglichen Lage herausgedrängt. Die Folge davon ist, daß der Nachhieb an Schnelligkeit leidet und gleichzeitig durch die Verschiebung der eigenen Klinge ein anderer wird. Daher sei nochmals gesagt, daß der Lehrer bestrebt sein muß, die Fingerkraft des Schülers unter allen Umständen zu stärken (siehe Abb. 1).

§ 3. Das Anfassen des Glockenrapiers.

Man umfaßt mit dem mittleren Gliede des Zeigefingers den Teil des Stegs, der mit dem Bügel in

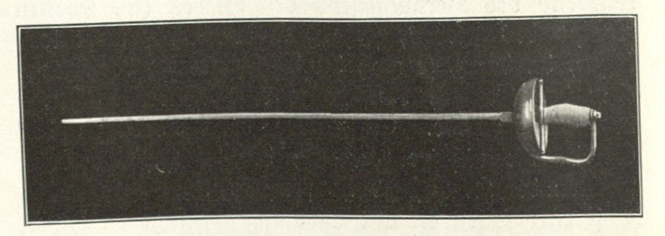


Abb. 2. Das Glockenrapier.

Verbindung steht, und nimmt das in der Glocke angebrachte Leder unter den Zeigefinger, so daß ihn der Steg nicht zu drücken vermag. Der Daumen wird auf der dem Zeigefinger entgegengesetzten Seite längs des Griffes so ausgestreckt, daß er über das vordere Glied des Zeigefingers zu liegen kommt. Somit befinden sich beide Finger unter der Höhlung der Glocke. Die letzten drei Finger der Hand umschließen fest den Griff (siehe Abb. 2).

§ 4. Die Fechtstellung.

Die Fechtstellung ist diejenige Stellung, die den Fechter zum Angriff sowie zur Verteidigung gleicherweise befähigt und die Grundlage jeder Fechtweise bildet.

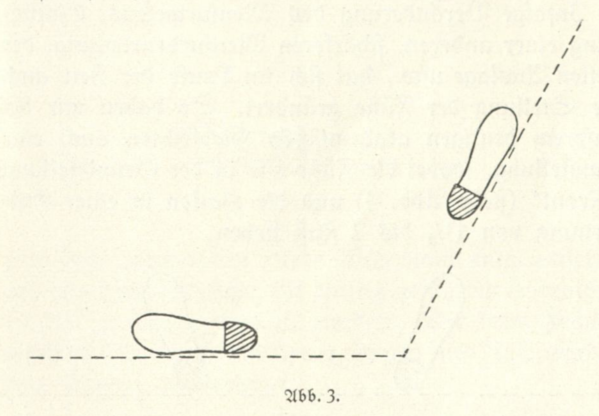


Abb. 3.

Da alle fechterischen Bewegungen sich aus der Fechtstellung heraus entwickeln, so ergibt sich, daß diese eine Haltung erfordert, die dem Körper die vollste Unab=

hängigkeit der Muskelbewegungen verbürgt. Eine ungezwungene und infolgedessen auch sichere und wirksame Arbeit der Gliedmaßen ist aber nur mit Hilfe sorgfältiger Übungen unter gleichzeitiger Beachtung der physischen und anatomischen Verhältnisse erreichbar. Die wagerechte Linie, die wir uns von dem einen Fechter nach dessen Gegner zu gezogen denken, wird „Mensurlinie" genannt. In die Fechtstellung gelangt man aus der Grundstellung, „Front", durch eine Achteldrehung linksum (der Linksfechter rechtsum) und Setzen des rechten (beim Linken des linken) Fußes in eine Entfernung von 1½ bis 2 Fuß nach vorn und rechts (links) seitwärts, so daß die Füße in einem Winkel von 120 bis 130° zueinander stehen (siehe Abb. 3).

Infolge Veränderung des Mensurwesens, Einführung einer anderen, schärferen Mensurbeurteilung, der steilen Auslage usw., hat sich im Laufe der Zeit auch die Stellung der Füße geändert. So haben wir bei unserem heutigen akademischen Hiebfechten auch eine Fußstellung, wobei die Füße wie in der Grundstellung „Front" (siehe Abb. 4) und die Hacken in einer Entfernung von 1½ bis 2 Fuß stehen,

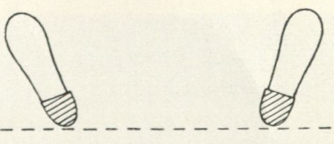


Abb. 4.

ferner eine Stellung, wobei die Füße in einem rechten Winkel zueinander stehen (siehe Abb. 5).

Die Knie werden nach hinten durchgedrückt. Der Oberkörper wird in den Hüften etwas nach vorn gebeugt (hierbei ist darauf zu achten, daß das Kreuz, d. h. der Rücken des Fechters, nicht hohl ist, sondern daß der Oberkörper gerade bleibt). Das Gewicht des Körpers ist auf beide Beine gleichmäßig zu verteilen. Die Schulterstellung ist der Fußstellung analog, damit keine Verdrehung im Körper stattfindet. Nur so kann

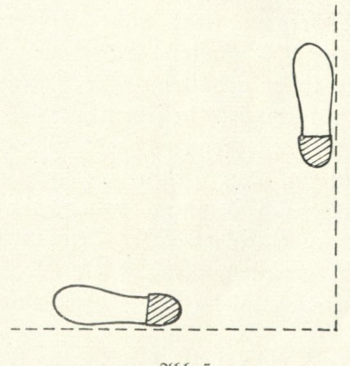


Abb. 5.

man dem gegnerischen Hiebe Widerstand entgegensetzen und läuft nicht Gefahr, bei kräftig geführten A-tempo-Hieben zurückgeworfen zu werden. Die beim Fechten untätige Hand ruht im Kreuz, Augen und Nase werden dem Gegner zu gerichtet.

§ 5. Die Auslage.

Die Auslage bietet dem Fechter einen Anhaltepunkt, von dem aus er sich eine gewisse Berechnung zum

Zweck seiner Verteidigung und seiner Angriffe zu machen imstande ist.

Man unterscheidet im allgemeinen zwei Auslagen:
1. die „verhangene" oder „verhängte",
2. die „steile".

1. Die verhangene Auslage.

In die verhangene Auslage gelangt man, indem man die Hand mit erfaßter Waffe senkrecht zur Stirn stellt. Der Oberarm liegt dicht am rechten Ohr. Sämtliche Gelenke, Schulter-, Ellenbogen- und Handgelenk, werden locker gehalten. Die Klinge wird vorwärts nach links abwärts in einem Winkel von 135°* zur Längenachse des Fechters gebracht. Die Spitze darf also nicht auf den Gegner gerichtet sein. Der Fechter befindet sich demnach mit seiner Waffe im Mittelpunkt aller Paraden. Der Arm wird dabei ein wenig gewölbt gehalten, die Schärfe der Klinge senkrecht nach oben gerichtet (siehe Abb. 6 und 6a).

2. Die steile Auslage.

Bei der steilen Auslage ist die Klingenspitze nach oben gerichtet.

a) Der rechte Arm kann mit bewaffneter Faust senkrecht am Körper hochgehoben werden. Klinge und Arm bilden eine gerade Linie. Die Schärfe wird nach vorn gerichtet, dem Gegner zugewandt (siehe Abb. 7).

---

* Für die Berechnung der Klingenrichtung ist bei sämtlichen Hiebanzügen und Paraden die *Primlage der Faust* (siehe § 9) als Maßstab angenommen worden. Bei dieser Faustlage bildet die Klinge mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 0°.



Abb. 6. Die verhangene Auslage (von vorn).
Modelliert von H. J. Mesdag, Jena.



Abb. 6a. Die verhangene Auslage (von der Seite).
Modelliert von H. J. Mesdag, Jena.

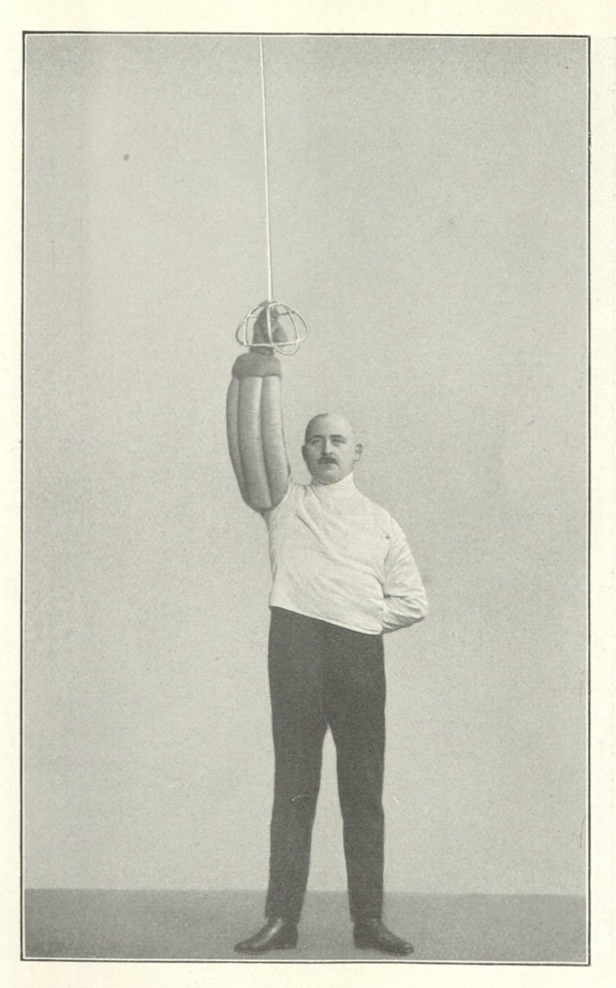


Abb. 7. Die ſteile Auslage.

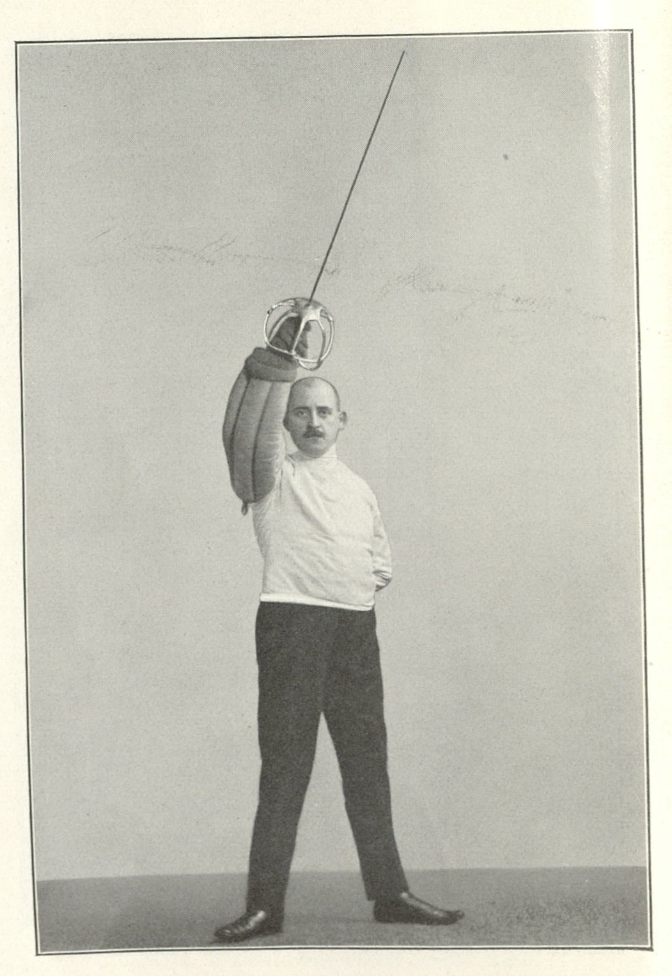


Abb. 8. Die steile Auslage in Terz.

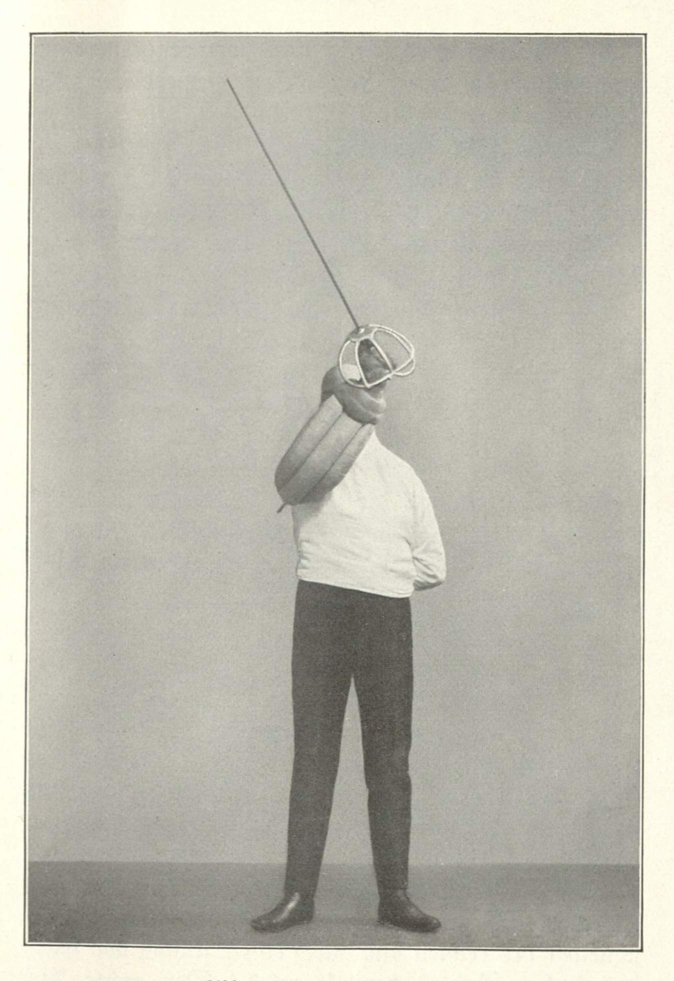


Abb. 9. Die steile Auslage in Quart.

b) Der Arm wird schräg nach vorn genommen, die Faustſtellung in dritter Lage (Terz — siehe § 9), die Klingen gebunden oder frei (siehe Abb. 8).

c) Eine dritte steile Auslage haben wir, bei der der Arm in die Quartanzug-Lage (siehe § 9) gebracht wird. Klinge ebenfalls bindend oder frei (siehe Abb. 9).

Wir wollen uns auf diese drei gebräuchlichsten steilen Auslagen beschränken.

Aus der steilen Auslage geht man im allgemeinen nach Anschlagen eines Anhiebes (siehe § 16) oder mittels eines Scheinangriffes (im studentischen Sprachgebrauch „Lufthieb") in die verhangene Auslage über.

§ 6. Die Mensur.

Die Entfernung, die beide Fechter voneinander trennt, heißt im Sinne der Fechtkunst „Mensur" (Fechtabstand). Man unterscheidet im allgemeinen drei Mensuren:

1. die weite,
2. die mittlere,
3. die enge.

Die **weite** Mensur ist diejenige, in der sich die Fechter erst mit Hilfe des Ausfalles treffen können (siehe Abb. 10). Einer solchen Mensur bedient man sich bei unbeschränkten Fechtweisen, bei denen alle nur denkbaren Hiebe in Anwendung kommen.

Einen Ausfall nennt man jene rasche und kräftige Vorwärtsbewegung des Körpers, die durch Vorschnellen des rechten und durch einen Anstoß von seiten des linken Beines bewirkt wird. Der rechte Fuß

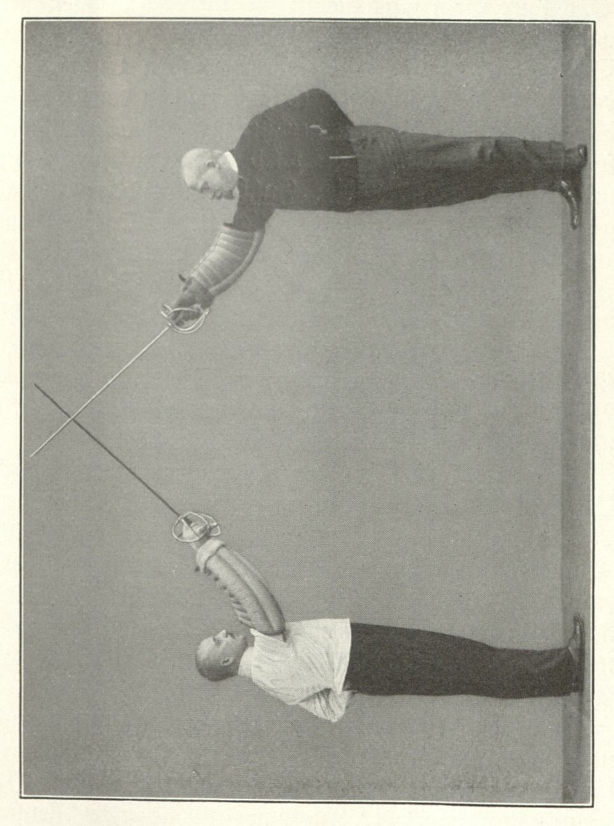


Abb. 10. Abmessen der weiten Mensur.

schnellt über eine entsprechende Strecke vor, das heißt so weit, als es die Entfernung vom Gegner erfordert. Das linke Bein wird gleichzeitig energisch ausgestreckt, wobei jedoch der Fuß den Boden nicht verlassen darf. Diese ganze Summe von Bewegungen beginnt bei der Spitze des rechten Fußes und muß in dem Augenblick, da dieser den Boden berührt, gänzlich abgeschlossen sein. Nach dem Ausfalle wird dann der Fuß knapp und unhörbar über den Fußboden wieder zurückgenommen, wobei die Haupttätigkeit dem linken Beine zu übertragen ist. Dieses gebe dem Körper einen Ruck nach rückwärts, während das rechte Bein, das ja durch Heben oder Stoßen mitwirken könnte, möglichst geschont wird. Vom fechterischen Standpunkte aus ist es lebhaft zu bedauern, daß aus dieser, d. h. weiten Mensur bei unserer heutigen akademischen Fechtweise nicht mehr gefochten wird (siehe Abb. 11).

Die mittlere Mensur findet man, wenn, nach Einsetzen des Rapiers in wagerechter Lage vor den Leib, man sich so dem Gegner nähert, daß beide Klingenspitzen eben das Hiebblatt des Gegners erreichen, also: 2 × Korb + Klinge. Diese Mensur wird mit Recht für unser akademisches Hiebfechten die „richtige" genannt, weil man innerhalb derselben am besten schlagen und parieren kann (siehe Abb. 12).

In die enge Mensur gelangt man, indem man sich noch mehr dem Gegner nähert, so daß nur eine Rapierlänge die beiden Fechtenden trennt (siehe Abb. 13). Vom Standpunkt der Kunst aus ist die enge Mensur hauptsächlich aus drei Gründen zu verwerfen: a) weil die rohe Kraft vorherrscht, b) weil das Zurückgehen

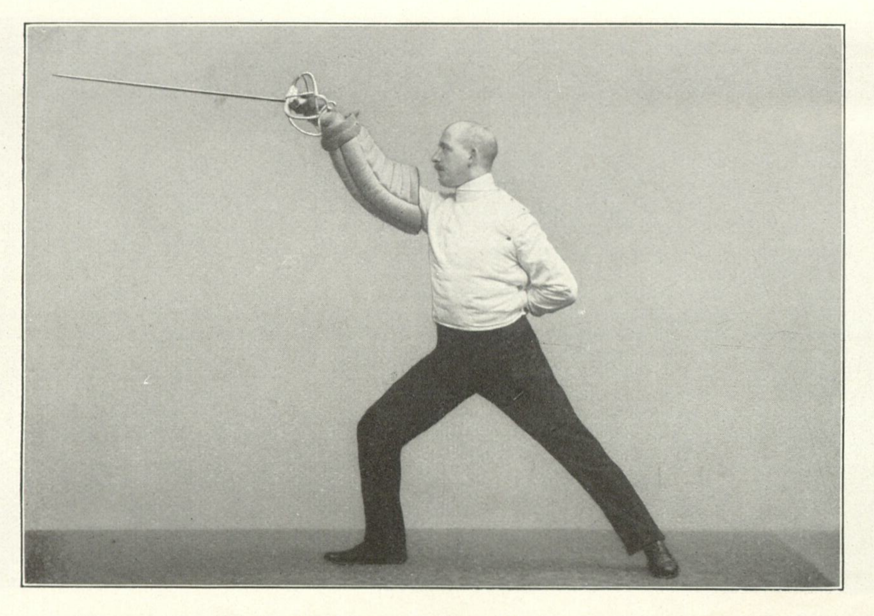


Abb. 11. Die Hochquart mit Ausfall bei weiter Mensur.

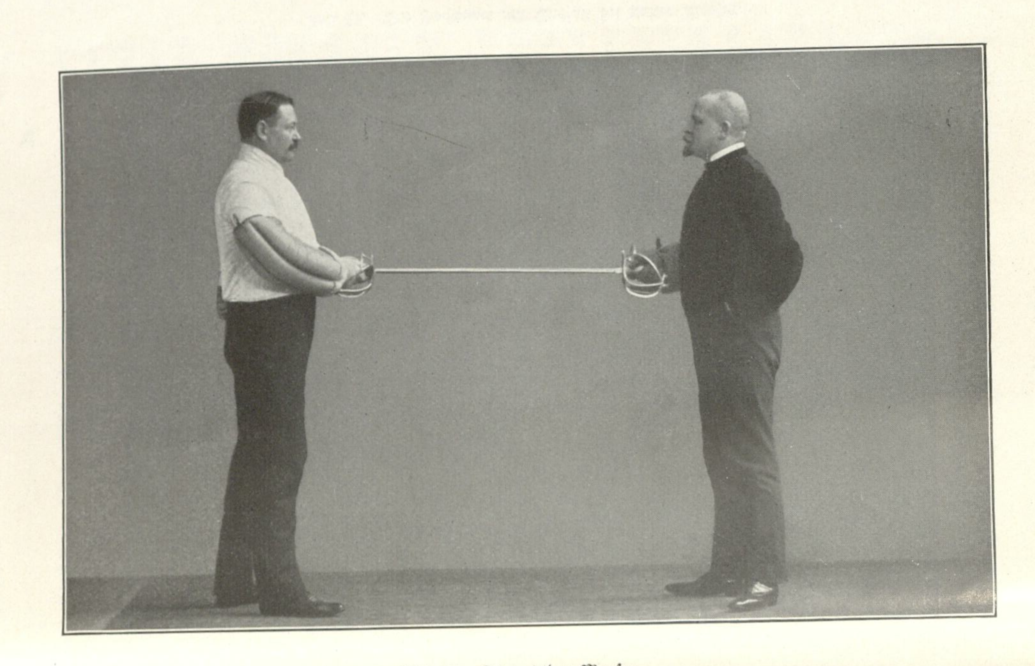


Abb. 12. Die mittlere Mensur.

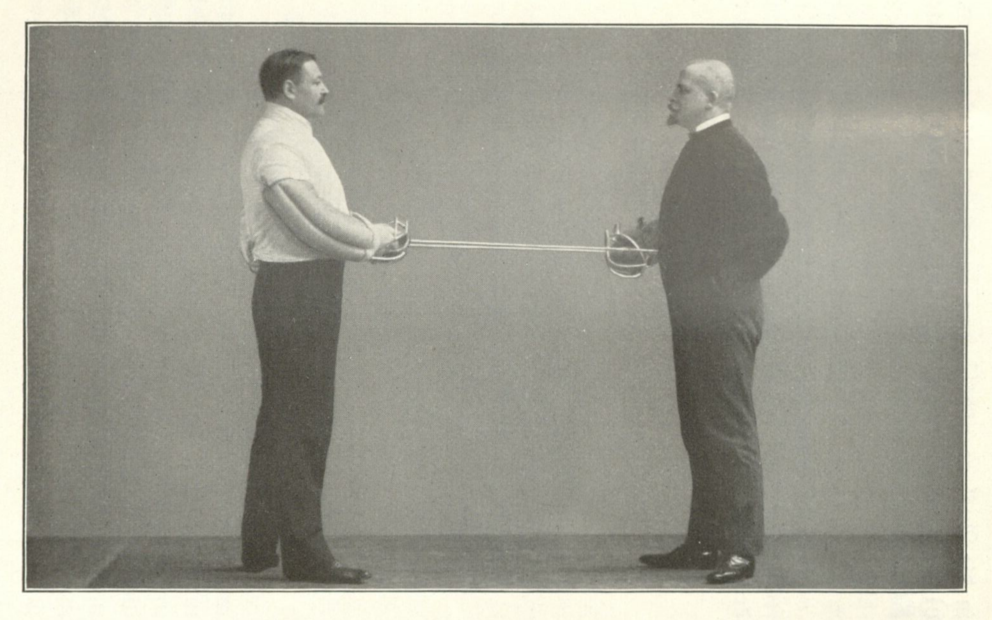


Abb. 13. Die enge Mensur.

in die Auslage nicht so eng ausgeführt werden kann, c) weil bei A-tempo-Hieben (siehe § 20) die gute Körperhaltung leidet.

§ 7. Die Einteilung des Kopfes.

Zielpunkt aller Hiebe ist bei dem akademischen Hiebfechten der Kopf des Gegners. Nehmen wir den Kopf des Gegners als eine vor uns befindliche Zielscheibe

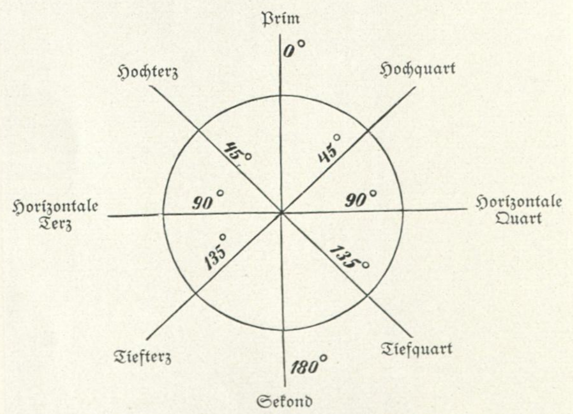


Abb. 14. Die Einteilung des Kopfes.

an, deren Mittelpunkt die Nase bildet, und denken uns ihn, wie die Figur zeigt, in vier rechte Winkel und diese wieder in je zwei halbe geteilt, so geben uns die acht Schenkel dieser Winkel, von der Peripherie nach dem Mittelpunkt des Kopfes laufend gedacht, auch die Richtungen an, in welchen unsere Hiebe ausgeführt werden sollen.

§ 8. Die Blößen.

Unter Blöße versteht man den ungedeckten Teil eines zu verteidigenden Objekts, beim Rapierfechten also denjenigen Teil des Kopfes, der infolge der Auslage oder irgendeiner Bewegung frei wird und durch entsprechende Hiebe des Gegners getroffen werden kann.

Man pflegt zu unterscheiden:

1. hohe Blöße,
2. tiefe Blöße.

§ 9. Die Hiebe im allgemeinen.

Die Hiebe werden nach den Lagen der Faust sowie nach den Richtungen, in denen sie ausgeführt werden, benannt. Wir haben bei unserem akademischen Fechten vier Hauptlagen der Faust, und zwar:

1. Prim, 2. Sekond, 3. Terz und 4. Quart.

1. Drehen wir aus der verhangenen Lage unsere Faust, so daß der Daumen senkrecht oben, der Handrücken rechts (außen) liegt und die Fingerspitzen links (innen) liegen, so nennen wir diese Stellung der Faust „Prim".

2. Die Faust beschreibt eine halbkreisförmige Bewegung aus der Prim, so daß der Daumen senkrecht unten, der Handrücken links (innen) liegt und die Fingerspitzen rechts liegen: „Sekond".

3. Jede Faustlage in der Rückwärtsdrehung von der Sekond zur Prim, so daß der Handrücken oben und die Fingerspitzen unten zu liegen kommen, nennt man „Terz".

4. Bei einer Fortsetzung der Drehung der Faust, Handrücken unten, Fingerspitzen oben, erhalten wir die „Quart".

Alle Hiebe, die in der Richtung von oben nach unten ausgeführt werden, heißen „hohe" und umgekehrt diejenigen, die von unten nach oben gerichtet sind, „tiefe" bzw. „horizontale" Hiebe. Alle Hiebe werden durch Einbiegen und schnelles Strecken des Handgelenkes, Herausstoßen des Armes aus dem Schultergelenke und mit der Schärfe der Klinge genau rechtwinkelig auf die Peripherie des von uns gedachten Kreises (gegnerischer Kopf) ausgeführt. Jeder Hieb besteht aus zwei sehr schnell aufeinanderfolgenden Tätigkeiten: a) aus Setzung der Faust und Klinge in diejenige Richtung (und Deckung), aus der wir den Gegner anzugreifen gedenken, dem „Hiebanzug", und b) aus dem damit verbundenen Schwung, der bestimmt ist, den Hieb dem Gegner zuzuführen. Anfänger läßt man die Hiebe erst in zwei Zeiten ausführen, damit ihnen die erforderlichen Einzelbewegungen geläufig werden. Dann folgt das „Zurückgehen in die Auslage".

Sämtliche Hiebe müssen mit nach oben gerichteter Schärfe angezogen werden, um bei ev. A-tempo-Hieben Widerstand leisten zu können. Von sehr großer Wichtigkeit ist es – und der Lehrer hat stets darauf zu achten –, daß die Hiebe gedeckt geschlagen werden. Klinge und Arm wechseln darin ab. Steht die Klinge z. B. links, bei Terz, so bleibt der Stulp, um einer A-tempo-Terz zu begegnen, rechts. Bei dem Quartanzuge geht der Arm, sobald die Klinge die linke Seite (d. h. die Deckung) verläßt, nach links und beim Zu-

rückgehen in die Auslage umgekehrt. Die Bewegung der Klinge bei den mit Schwung geschlagenen Hieben soll stetig oder gleichmäßig beschleunigt sein, d. h. die Geschwindigkeit soll in jedem folgenden Zeitteilchen gleichmäßig zunehmen. Bei Anfängern läßt man die Bewegung gleichförmig machen.

Wir unterscheiden:

1. mit Schwung geschlagene Hiebe,
2. gezogene Hiebe,
3. Anhiebe,
4. Nachhiebe,
5. halbe Hiebe oder Lockhiebe,
6. Doppelhiebe,
7. A-tempo-Hiebe,
8. Kontratempohiebe.

§ 10. Beschreibung der einzelnen Hiebe und das Zurückgehen von ihnen.

1. Die Prim.

I. Zeit. Man schwingt die Klinge gleich einem Pendel, dessen Stütz- oder Drehungspunkt das Handgelenk ist, mit nach oben gerichteter Schärfe so weit rückwärts über den Kopf, bis sie genau in der Mitte über dem eigenen Kopfe steht. Der Arm geht dementsprechend nach links.

II. Zeit: Sodann benutzt man diesen Schwung, indem man die Klinge in senkrechter Richtung von oben nach unten unter Zuhilfenahme des Armes, Herausschnellen aus dem Schultergelenk auf die Mitte des gegnerischen Kopfes führt. – Der Griff liegt fest in der Hand. Der Daumen gleitet auf der abgeflachten Rückseite des Griffes ein wenig zurück. Der kleine Finger liegt senkrecht unter dem Daumen, der

Handrücken nach rechts und die Fingerspitzen links. Die Lage der Faust ist die unter § 9 beschriebene „Prim".

Während der Ausführung einer Prim werden durch diese Stellung der Klinge sowie durch den mit dem Hiebe verbundenen Schwung sämtliche etwa mitgeschlagenen hohen und tiefen Hiebe mit pariert. Schlägt der Gegner gleichzeitig ungedeckte, extrem gesetzte Hiebe, so hat man diesen Hieben, während des Ausschlagens mit der Faust noch etwas entgegenzugehen, um entsprechenden Widerstand leisten zu können.

Das Zurückgehen vom Hieb geschieht in folgender Weise:

a) Hat der Gegner die Prim „mit der Klinge" pariert, so beschreiben wir mit dem Rücken der Klinge mit gut gehobener Faust und Schulter sowie mit etwas im Ellenbogengelenk gewölbtem Arm einen möglichst engen Halbkreis über das Gefäß des Gegners nach unserer linken Körperseite zu und nehmen dann, die Spitze der Klinge neben der rechten Schulter unseres Gegners abwärts bewegend, Faust und Klinge wieder in die normale Auslage zurück.

b) Hat der Gegner die Prim mit „dem Korb oder dem Stulp" aufgefangen, so bedarf es nur einer Drehung unserer Faust nach links, indem wir nun wieder mit gehobener Faust und Schulter die Spitze der Klinge neben der rechten Schulter unseres Gegners abwärts bewegen und Faust und Klinge in die Auslage zurücknehmen.

Das Zurückgehen von den Paraden des Linksfechters ergibt sich aus diesen beiden Beschreibungen von selbst.

2. Die Sekond.

I. Zeit. Der Fechter bewegt seine Klinge aus der normalen Auslage mit verhangen liegender Spitze und mit ihrer Fläche so weit rückwärts neben die linke Seite, daß er noch gegen die Hiebe Terz, Prim, Quart, Horizontal- und Tiefquart gedeckt bleibt, dreht die Schärfe nach vorn, so daß diese in gerader Richtung von unten nach oben dem Mittelpunkte des Gesichtes seines Gegners zustrebt und schwingt sie mit gut aus dem Schultergelenk herausgehobenem und hoch über dem Kopfe stehendem, sich streckendem Arme ihrem Ziele zu.

II. Zeit. Das Zurückgehen in die Auslage geschieht durch Wendung der Schärfe der Klinge nach oben und gleichzeitiger Zurücknahme von Faust und Klinge.

Die Lage der Faust ist die unter § 9 beschriebene „Sekond".

Hier zur Bemerkung, daß die Hiebe Sekond und Tiefterz im allgemeinen bei unserem heutigen akademischen Fechten nur gegen „links" geschlagen werden.

3. Die Hochterz.

I. Zeit. Der Fechter schwingt die Klinge aus der verhangenen Auslage, indem er den Handrücken nach rechts oben dreht (beim Glockenrapier auch den Bügel $1/8$ Wendung nach oben richtend), rückwärts neben der linken Seite seines Gesichtes vorbei, so hoch nach links, daß die Klinge mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 45° bildet.

II. Zeit. Aus diesem Winkel wird nun die Klinge von oben schräg nach unten nach der rechten (linken)

Kopfseite des Gegners vorwärtsgeschwungen. Die Faust des Fechters bleibt dabei so hoch stehen, daß beide Augen vor dem Stulp hersehen. Die innere Seite der Hand und die Fingerspitzen liegen schräg nach links unten, der Handrücken, die Knöchel der Hand schräg nach oben. Diese Lage der Faust heißt „Hochterz".

Auf diese Weise deckt den Fechter die Terz gegen die Hiebe Terz, Prim und gegen eine hochgesetzte Quart. Schlägt der Gegner aber gleichzeitig eine horizontale oder tiefe Quart, so ist man genötigt, seine Faust während des Ausschlagens diesem Hiebe nachzusetzen. Das Zurückgehen von der Terz geschieht auf dieselbe Weise wie bei der Prim, wenn diese mit dem Stulp pariert ist.

4. Die Hochquart.

Zum leichteren Verständnis denke man sich den Weg der Klingenspitze zur Hochquart als einen schräg liegenden Kreis, dessen Mittelpunkt das Handgelenk ist.

I. Zeit. Der Fechter schwingt die Klinge aus der Auslage, wie bei Prim, indem er die Fingerspitzen schräg nach links oben dreht und den Arm zur Deckung der eigenen Quartseite nach links schiebt, bis der von uns gedachte Kreis halb hergestellt ist. Die Faust und Klinge stehen in einem Winkel von 45° zur Längenachse. Denken wir uns die so stehende Klinge nach unten verlängert, so haben wir die ursprüngliche Auslage und den Durchmesser des Kreises.

II. Zeit. Unter Beibehaltung dieses Winkels führen wir nun unsere Klinge auf die linke Kopfseite unseres Gegners, wobei das rechte Auge an der rechten Seite des Armes vorbeisieht. Bei diesem Hiebe sind also die innere Seite der Hand nach links oben, ihre Knöchel nach rechts unten gewendet. Diese Lage der Faust heißt „Hochquart". Eine Hochquart deckt uns in ihrem Anzuge gegen die Hiebe Hochterz, Prim, Hochquart, horizontale und tiefe Quart. Das Zurückgehen von Hochquart geschieht wieder durch die schon bei der Prim beschriebene Kreiswendung mit dem Rücken und der Spitze der Klinge über das Gefäß des gegnerischen Rapiers.

5. Die horizontale Quart.

I. Zeit. Man schwingt die Klinge, indem man die innere Seite der Hand ganz nach oben dreht, die Faust selbst aber aus ihrer ursprünglichen Höhe nur so viel links setzt, daß man mit dem rechten Auge an seinem rechten Oberarm vorbeisieht, in wagerechter Richtung vor und über dem Kopfe nach seinem rechten Ohr zurück (siehe Abb. 15).

II. Zeit. In Fortsetzung dieses Schwunges richtet man den Hieb in einem Winkel von 90° zur Längenachse nach der linken (rechten) Kopfseite seines Gegners. Beim Anzuge der horizontalen Quart ist besonders darauf zu achten, daß die Klinge in derselben Ebene geschwungen, nicht erst nach oben und dann plötzlich heruntergedrückt wird, da sonst die Richtung durch das plötzliche Hinabdrücken eine andere wird. Diese wagerechte Lage der Faust, bei welcher die

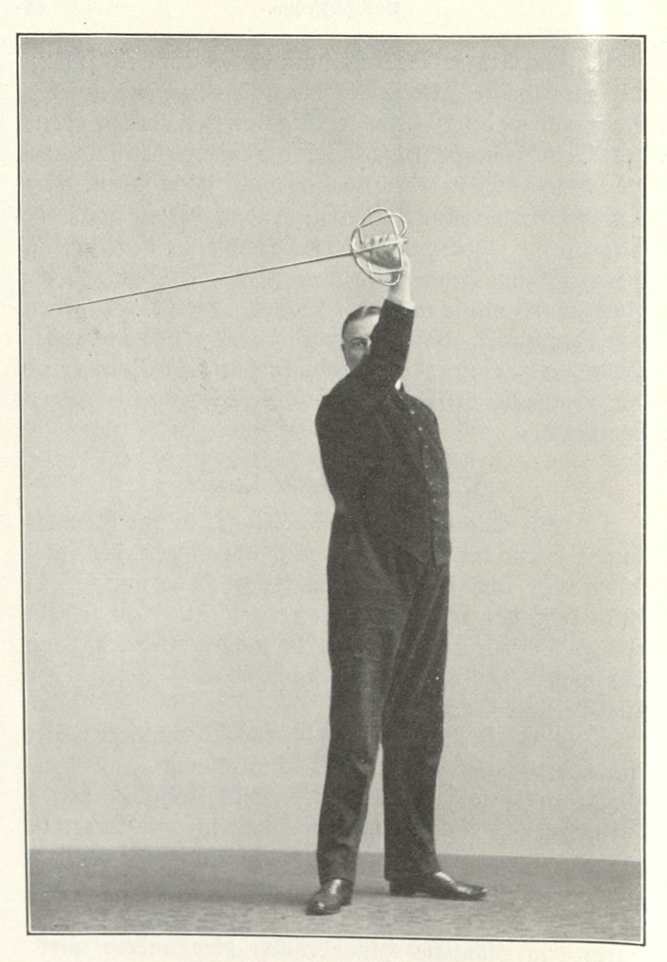


Abb. 15. I. Zeit der horizontalen Quart.

innere Seite der Hand nach oben, ihre Knöchel senkrecht nach unten zu liegen kommen, gibt dem Hiebe seinen Namen.

Die horizontale Quart deckt uns in derselben Weise wie die unter 4. beschriebene Hochquart. Das Zurückgehen von ihr geschieht wie von Hochquart, nur ist der Weg selbstverständlich größer.

6. Die Tiefterz.

I. Zeit. Die Klinge wird mittels einer Pendelschwingung, wobei der Stützpunkt das Ellenbogengelenk ist, so weit rückwärts neben die linke Körperseite gebracht, daß sie mit der Schärfe nach vorn in einem Winkel von 135°, der Richtung der Hochquart entgegengesetzt, zur Längenachse des Gegners steht.

II. Zeit. Sodann macht man eine kurze, kräftige Vorwärtsbewegung des Unterarmes und führt so die Klinge auf die rechte (linke) Wange des Gegners. Der Daumen liegt in schräger Richtung nach links unter dem kleinen Finger. Diese Faustlage wird „Tiefterz" genannt. In derselben Geschwindigkeit wie Unterarm und Klinge nach vorwärts schnellen, müssen beide auch wieder in die Grundstellung zurückfedern. Die Hand ist möglichst hoch zu halten. Dieser Hieb kommt im allgemeinen nur bei dem Fechten „rechts gegen links" zur Anwendung.

7. Die Tiefquart.

I. Zeit. Man dreht die Hand, indem man die Klinge dicht an des Gegners Ellenbogen aufwärts richtet, in

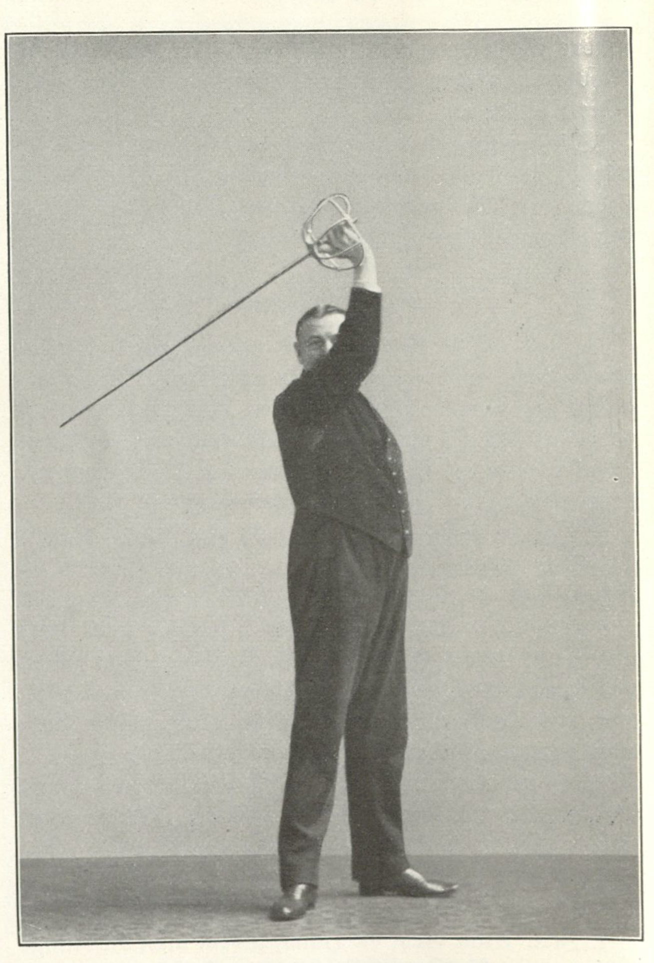


Abb. 16. I. Zeit der Tiefquart.

die Terzlage und schwingt die Klinge, indem man den Arm so weit nach links setzt, daß das rechte Auge an der rechten Seite des Armes vorbeisieht, so daß die Klinge in einem Winkel von 135° von unten schräg nach oben steht (siehe Abb. 16).

II. Zeit. In dieser Winkelstellung des Armes und der Klinge führt man nun letztere auf die linke Wange des Gegners. Diese Faustlage, bei der so der kleine Finger schräg nach links oben, der Daumen entgegengesetzt schräg nach unten gerichtet ist, heißt „Tiefquart". Die Tiefquart kommt nur bei dem Fechten „rechts gegen rechts" zur Anwendung. Das Zurückgehen vom Hieb wird durch die schon bekannte Kreiswendung von Faust und Rücken der Klinge über das Gefäß des gegnerischen Rapiers bewirkt.

8. Die horizontale Terz.

I. Zeit. Die horizontale Terz bildet in ihrem Anzuge den Gegensatz zur horizontalen Quart. Der Hieb kommt von links, und die Klinge wird analog der Tiefterz mittels einer Pendelschwingung, wobei der Stützpunkt das Ellenbogengelenk ist, in die horizontale Lage gebracht. Die Fingerspitzen liegen wagerecht unten, der Handrücken oben. Die Klinge steht 90° zur Längenachse (siehe Abb. 17).

II. Zeit. Die Ausführung ist analog der Tiefterz, ebenso das Zurückgehen in die Auslage. Die beste Gelegenheit zur Anwendung dieses Hiebes würde sich beim Fechten „rechts gegen links" bieten.



Abb. 17. I. Zeit der horizontalen Terz.

9. Die „Winkelprim“ oder „Hakenquart“

ist eine Kombination von Hochterz, Hochquart und Prim.

I. Zeit. Man schwingt die Klinge aus der verhangenen Auslage wie bei Hochterz dicht an der linken Körperseite vorbei, indem man die Hand in die Primlage bringt und den Arm noch etwas mehr wie bei der Quart nach links setzt (siehe Abb. 18).

II. Zeit. Sodann benutzt man diesen Schwung und führt die Klinge in senkrechter Richtung von oben nach unten unter Zuhilfenahme des Armes, Herausstoßen aus dem Schultergelenk quer über die gegnerische Terzseite des Kopfes. Das Zurückgehen in die Auslage geschieht wie bei der Prim. Da nun alle Hiebe nach der Lage der Faust benannt worden sind, so ist die „Winkelprim“ im eigentlichen Sinne keine „Haken-Quart“. Im studentischen Sprachgebrauch jedoch ist die „Winkelprim“ „Hakenquart“ benannt worden, und aus diesem Grunde wollen auch wir diesen Namen beibehalten.

Sie findet Anwendung:

1. als Nachhieb, wenn der Gegner mit seinem Arm zu tief geht oder zu stark winkelt.

Wollte man die Hakenquart ohne gegebene Blöße gegen die gedeckte, hohe, verhangene Auslage seines Gegners schlagen, so wäre man gezwungen, die Spitze der Klinge zu hoch zu setzen und würde dann von jeder A-tempo-Terz des Gegners getroffen werden.

2. als Kontratempohieb (siehe § 21).

§ 11. Die gezogenen Hiebe.

Zum Unterschiede von den mit Schwung geschlagenen Hieben haben wir bei unserem Rapierfechten auch noch die „gezogenen" oder „durchgezogenen" Hiebe. Hat der Gegner seinen Rückgang in die Auslage zu groß gemacht, so daß man bei einem eventuellen Nachhieb unter die Klinge des Gegners gerät, so ist man, um schnell wieder in die Auslage zurückzukommen, gezwungen, den Hieb „durchzuziehen". Dieses „unter die Klinge des Gegners geraten" kann auch Absicht sein, doch davon später. Die beim „Durchziehen" eines Hiebes erforderliche Kraft wird aus dem Handgelenk und Unterarm genommen. Die Wunde entsteht nicht durch ein „Schlagen", wie dieses leider so häufig falsch gelehrt wird, sondern durch ein „Schneiden", „Drücken".

Das „Durchschlagen" eines „gezogenen" Hiebes hat folgende Nachteile:

1. wird die Treffsicherheit gering;
2. werden die Hiebe sehr leicht zu kurz kommen;
3. wird die Blöße auf Terz größer;
4. wird die bei unserem heutigen Fechten so sehr zu berücksichtigende Stellung stark beeinträchtigt.

Es ist falsch, wenn gesagt wird, die Anfänger dürfen ihrer Haltung wegen keine Durchzieher üben. Im Gegenteil! Gerade durch dauerndes Üben der tiefen Hiebe werden die Gelenke gelockert, die Fingerkraft gestärkt, das Handgelenk geschmeidig gemacht. Je mehr die Hiebe aus dem Handgelenk geschlagen werden, um so sicherer und fester die Stellung.

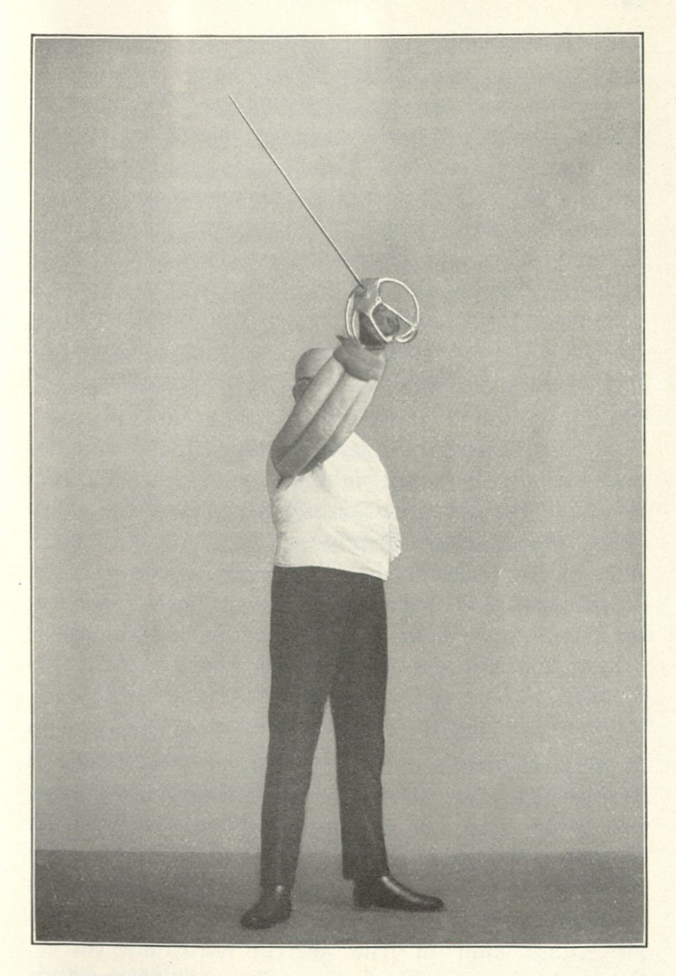


Abb. 18. I. Zeit der Winkelprim oder Hakenquart.

1. Der Durchzieher.

I. Zeit. Aus der verhangenen Lage führt man die Klinge, in derselben Richtung wie die Klinge in der Auslage liegt, mittels Druck rein aus dem Handgelenk unter Zuhilfenahme des Daumens in die Höhe, wobei man den Arm, sobald die Klinge die linke Seite verläßt, zur Deckung der eigenen Quartseite nach links schiebt bis die Klinge genau 0° zur Längenachse des Gegners steht. Sodann führt man die Klinge, die Hand in die horizontale Lage bringend, Fingerspitzen oben, Handrücken unten, in großem Bogen fast bis zur rechten Schulter.

II. Zeit. Hierauf führt man die Klinge unter die gegnerische nach vorn, so daß sie in einem Winkel von 90° bis dicht vor das Gesicht des Gegners zu stehen kommt; das Gefäß des Rapiers darf dabei nicht sinken. Bei dieser Bewegung werden Hand-, Ellenbogen- und Schultergelenk ganz locker gehalten, der Arm darf unter keinen Umständen krampfhaft gestreckt werden, nur die Finger halten den Griff umschlossen.

III. Zeit. Mittels Kraft aus dem Unterarm und Handgelenk zieht man nun die Klinge gleichmäßig in horizontaler Lage über die gegnerische linke Wange und weiter über den Stulp des Gegners. Nachdem die Klinge frei geworden ist, dreht man die Hand in die Auslagestellung und zieht den Arm spiralförmig über den Kopf zurück. Man achte streng darauf, daß die Klinge nicht zu früh gedreht wird, um ein ev. Hängenbleiben am Stulp bzw. Arm des Gegners zu

vermeiden. Der Aufschwung zum Durchzieher kann gleichzeitig als Quart-Parade benutzt werden. Mit Hilfe dieses harten Entgegengehens wird die gegnerische Klinge unter Umständen wieder etwas nach der Richtung zurückgestoßen, aus der der Hieb kam. Ist das nun der Fall gewesen, so hat der Gegner die zu seinem Zurückkommen in die Auslage erforderliche enge Kreiswendung seiner Klinge über unser Gefäß versäumt, und man kann infolgedessen sehr leicht unter die Klinge des Gegners gelangen. Doch muß der Aufschwung immer mit der richtigen Zeitwahl erfolgen; er darf nicht zu früh kommen, um bei einem Nichtvorsetzen des rechten Armes von einer gegnerischen Quart nicht getroffen zu werden, und nicht zu spät, damit die Wirkung des Vorstoßes keine Einbuße erleidet. Richtig ist die Zeitwahl nur dann, wenn der Gegner über den Augenblick des Angriffes so vollkommen im unklaren ist, daß er ihn zu spät bemerkt, um ihm eine wirksame Abwehr entgegenstellen zu können. Das Tempo richtig abschätzen zu können, ist die Sache einer ganz besonderen Fähigkeit, einer Fähigkeit, die bei verschiedenen Fechtern in verschiedenem Maße vorhanden ist und selbst bei einer und derselben Person merklich schwankt, je nach der augenblicklichen Gemütsverfassung und je nach dem Gegner, dem sie gegenübersteht.

Doch diese Fähigkeit ist geradezu das wesentlichste Element der Fechtkunst, denn sie allein ist die Schöpferin der Initiative, die ja dem Fechter unversiegbaren Ideenreichtum und Selbständigkeit des Handelns gewährt.

Zum Schluß sei noch bemerkt, daß die Klinge beim Aufschwunge senkrecht auf die gegnerische geführt werden muß, denn die größte Kraft äußert ein Gegenstand, wenn er in einem Winkel von 90° auf einen anderen Gegenstand einwirkt. Diesen so beschriebenen Durchzieher kann man am erfolgreichsten als Nachhieb (siehe § 16) anwenden, niemals als Kontratempohieb (siehe § 21). Dieses gilt auch für die unter 2. und 3. beschriebene Tiefquart und durchgezogene Hochquart.

2. Die Tiefquart.

Der Anzug der „gezogenen" Tiefquart ist analog der unter § 10, 7., beschriebenen Tiefquart, nur daß sie nicht in das Gesicht des Gegners „geschlagen", sondern wie der Durchzieher, aber in einem Winkel von 135°, über die Wange des Gegners „gezogen" wird. Das Zurückgehen in die Auslage geschieht wie beim Durchzieher.

3. Die Hochquart als durchgezogener Hieb.

Die Ausführung ist analog der der beiden letztbeschriebenen Hiebe, nur daß die Klinge in einem Winkel von 45° zur Prim durchgezogen wird.

§ 12. Die Paraden im allgemeinen.

Parieren heißt: die Waffe dem Angriffe des Gegners so entgegensetzen, daß man von dessen Hieben nicht getroffen werden kann. Um einen Hieb parieren zu können, ist es nötig, daß man ihn kommen sehen

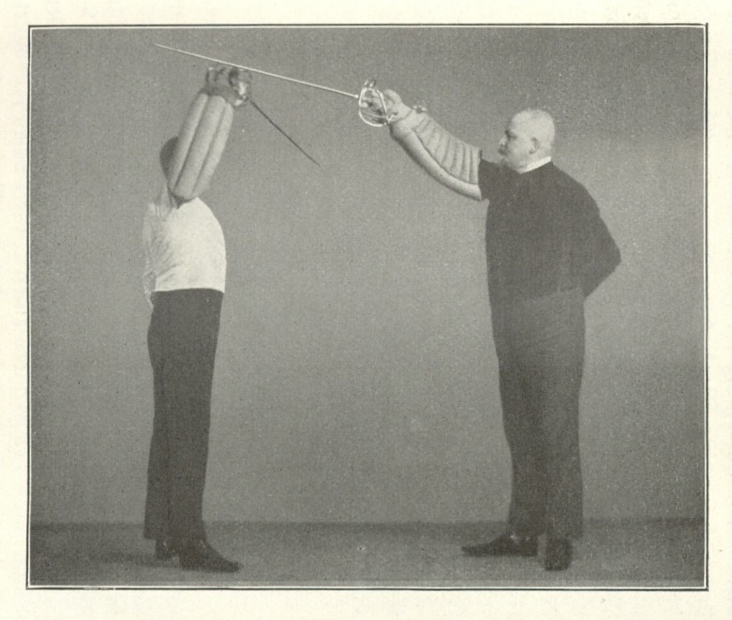


Abb. 19. Der rechte Fechter schlägt „Prim". – Der linke Fechter pariert „Prim".

gelernt hat. Alle Hiebe können mit Sicherheit nur an den Bewegungen der Faust des Gegners unterschieden werden, denn jeder Hieb beginnt mit einer bestimmten Bewegung der Faust. Um den Schüler an das unbefangene Beobachten der gegnerischen Faustbewegungen zu gewöhnen, muß der Lehrer seine Hiebe anfangs langsam schlagen, dann können ihre einzelnen Momente von den Schülern erkannt werden. Erst weiterhin und im gleichen Schritt mit der Zunahme der Spannkraft seines Schülers darf der Lehrer seine Hiebe schneller und wirkungsvoller schlagen. Ein solches Anpassen an die Fähigkeiten seines Schülers kennzeichnet den gewissenhaften Lehrer. Nur auf diese Weise kann ein Anfänger in der Fechtkunst diejenige Grundlage gewinnen, die zum Erlangen und Behalten der Kunstfertigkeit führt.

§ 13. Die Paraden der einzelnen Hiebe.

1. Die Primparade.

Man setzt die Stärke der Klinge mit ihrer Schärfe aus der verhangenen Auslage nach oben, indem man gleichzeitig den Arm aus dem Schultergelenk heraushebt und dadurch dem Hiebe entgegengeht. Die Spitze der Klinge liegt dabei tiefer als das Gefäß. Die Klinge liegt so weit nach links unten, daß sie mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 130° bildet. Derselben Parade bedient sich der Rechte auch gegen die Prim eines Linksfechters. Man kann die Prim auch mit dem Stulp oder mit dem Gefäß parieren (siehe Abb. 19).

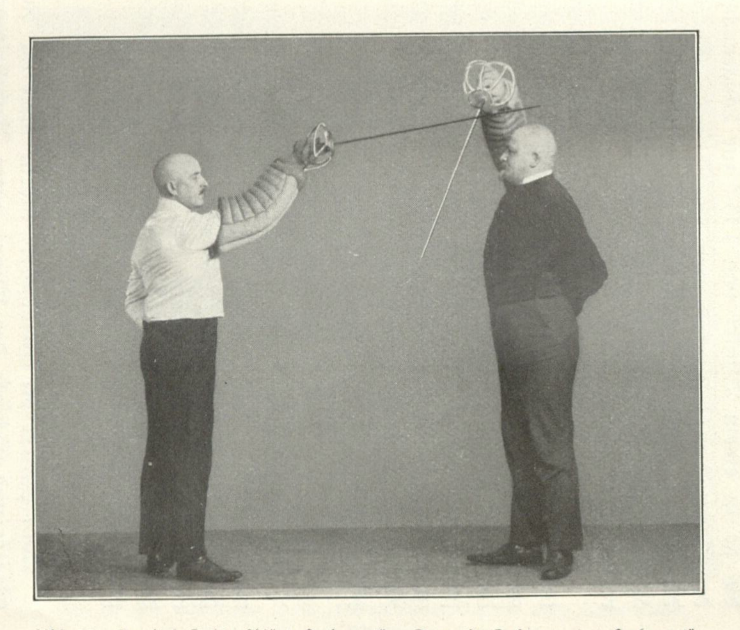


Abb. 20. Der linke Fechter schlägt „Hochquart". – Der rechte Fechter pariert „Hochquart".

2. Die Sekond- und die Tiefterzparade.

Durch eine Drehung der Schärfe der Klinge aus der Auslage nach rechts unten und Führen der Klinge bis sie in einem Winkel von 135° zur Längenachse des Fechters steht, pariert man die Sekond. Gegen die Tiefterz wird dabei noch mit der Stärke der Klinge, außer nach unten, auch gleichzeitig etwas nach rechts vorgestoßen.

Die Sekond und Tiefterz eines Linksfechters verteidigt der Rechte mit der unter 7. beschriebenen Tiefquartparade gegen einen Rechten, nur kommt noch dazu, daß er gegen die Sekond des Linken die Spitze seiner Klinge noch etwas mehr als gegen die Tiefquart eines Rechten, und zwar bis mitten vor seinen Körper, in senkrechter Richtung zur Mensurlinie, einziehen muß.

3. Die Hochterzparade.

Die Hochterz wird mit dem Stulp pariert, indem man den Arm aus dem Schultergelenk nach rechts hoch heraushebt und noch etwas über den Kopf zurücknimmt. Die Hochterz eines Linksfechters verteidigt der Rechte mit der unter 4. beschriebenen „Hochquartparade gegen rechts".

4. Die Hochquartparade.

Man pariert die Hochquart, indem man ihr die Stärke und Schärfe der Klinge unter Beibehaltung der verhangenen Lage (in einem Winkel von 135°) nach links oben mit einem Stoß des Armes aus dem Schultergelenke entgegensetzt. Es ist besonders

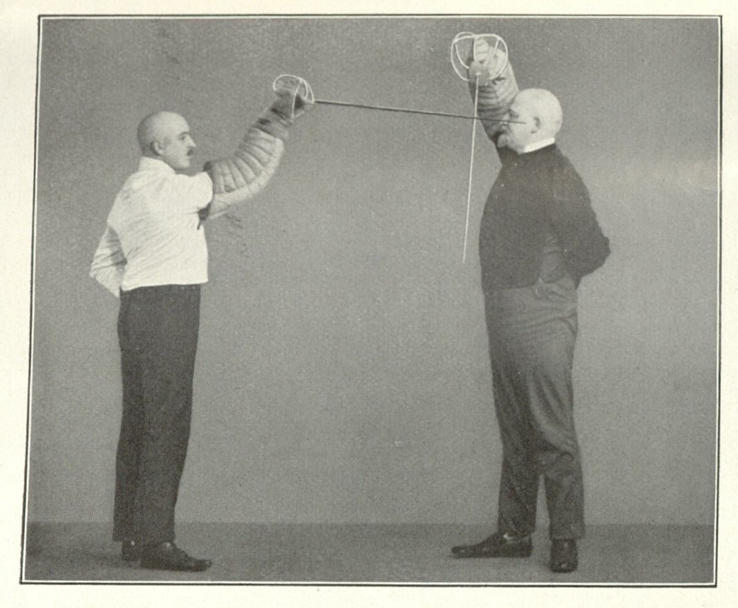


Abb. 21. Der linke Fechter schlägt „Horizontalquart". – Der rechte Fechter pariert „Horizontalquart".

darauf zu achten, daß während des Vorstoßens die Spitze ihre verhangene Lage behauptet, so daß mit dieser Parade gegebenenfalls auch die horizontale Quart verteidigt ist, deren geringer Unterschied sonst in der Schnelligkeit für manchen schwer abzusehen sein dürfte. Hierbei soll der Arm so hoch über unserem Kopfe stehen, daß dieser von einer nach ihm gerichteten Terz oder Prim durch den Stulp gedeckt ist (siehe Abb. 20). Die Hochquart und horizontale Quart eines Linksfechters verteidigt der Rechte wie die „Hochterz gegen rechts".

5. Die Horizontalquartparade.

Siehe die unter 4. angegebene Hochquartparade, nur mit dem Unterschiede, daß besonders bei der Verteidigung der Horizontalquart als „Nachhieb" die Spitze der Klinge bis zu einem Winkel von 180° eingezogen werden muß (siehe Abb. 21).

6. Die Tiefterzparade.

Siehe 2 (siehe Abb. 22).

7. Die Tiefquartparade.

Man setzt die Stärke und Schärfe der Klinge mit hoch über dem Kopfe gewölbtem Arme aus dem Schultergelenke nach der linken Seite seines Kopfes der Tiefquart entgegen, indem man gleichzeitig die Spitze der Klinge so weit nach der rechten Seite seines Körpers einzieht, bis sie in gerader Richtung vor dem Körper zwischen den Beinen beinahe senkrecht zur Mensurlinie steht. Bei dem akademischen Fechten

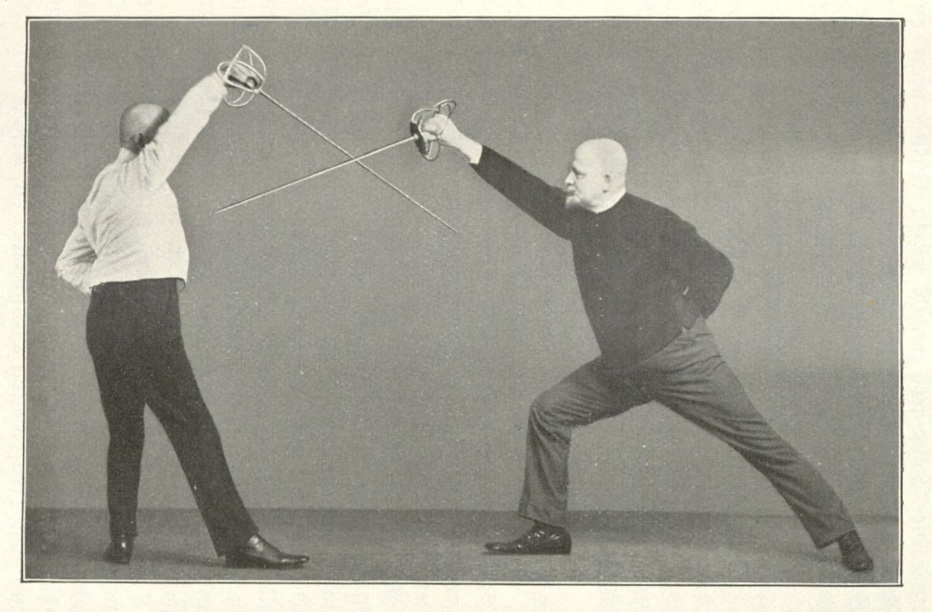


Abb. 22. Der rechte Fechter schlägt „Tiefterz" mit Ausfall (bei weiter Mensur). – Der linke Fechter pariert „Tiefterz".

wird die Tiefquart „rechts gegen links" nicht geschlagen. Ihre Parade würde der unter 2. angegebenen Sekond- und Tiefterzparade „rechts gegen rechts" analog sein.

8. Die Horizontalterzparade.

Bei richtiger Auslage des Fechters ist eine gegnerische Horizontalterz schon durch den Stulp gedeckt. Die horizontale Terz eines Linken verteidigt der Rechte mit der unter 4. beschriebenen „Horizontalquartparade gegen rechts".

§ 14. Die Finten.

Die Finten dienen als Täuschungsmittel, um sich Blößen zu verschaffen. Die Finten werden dann angewendet, wenn der Gegner unsere einfachen Hiebe stets mit Sicherheit pariert. Man gibt sich zum Beispiel den Anschein, als wolle man den Gegner mit einem Hiebe treffen, bringt ihm die Klinge aber nur so nahe, als notwendig ist, ihn zur Parade zu zwingen. Da nun aber auch die beste Parade nicht imstande ist, alle Angriffe auf einmal abzuwehren, so schlägt man in diesem Augenblick mit möglichster Schnelligkeit einen anderen Hieb in diejenige Blöße, welche durch die Parade des Gegners entstanden ist.

Die Finten müssen etwa begegnender Tempohiebe wegen in den schon beschriebenen gedeckten Anzügen, wie die Hiebe selbst, nur mit dem Handgelenk und ohne besonderen Schwung ausgeführt werden, damit uns noch Kraft genug übrigbleibt, die Klinge von der Finte schnell zum Hieb überzuführen. Daher prägt

sich der Schüler durch die Übung der Finten die richtige Setzung der Faust bei allen Hiebanzügen noch sicherer ein und wird mehr als bei mancher anderen Übung gezwungen, das Handgelenk zu gebrauchen; denn daß man die Hiebe aus dem Handgelenk schlagen lernt, ist zur eigenen Deckung, zur Treffsicherheit der Hiebe und zum Zurückkommen in die Paraden unbedingt notwendig.

Eine recht gründliche Übung in den verschiedensten Finten ist daher zum Erlernen der Fechtkunst ganz unentbehrlich, obgleich ihre Anwendung bei dem akademischen Hiebfechten nur beschränkt sein kann.

Beim akademischen Hiebfechten teilt man die Finten in einfache und doppelte, hohe und tiefe ein.

1. Einfache Finten.

Einfache Finten sind solche, bei denen nur ein Hieb angedeutet wird. Je nachdem der fingierte Hieb ein hoher oder tiefer war, wird die einfache Finte hohe oder tiefe genannt.

Beispiele:

Finte.		Hieb.
Hochquart	—	Hochterz
Hochterz	—	Hochquart
Sekond	—	Prim
Prim	—	Sekond
Hochterz	—	Tiefquart
Tiefterz	—	Hochquart
Prim	—	Hochquart

Finte.		Hieb.
Hochquart	—	Durchzieher
Prim	—	Hochterz
Hochterz	—	Tiefterz
Tiefterz	—	Hochterz
Hochquart	—	Tiefterz
Hochquart	—	Tiefquart
Hochterz	—	horizontale Quart

usw.

2. Doppelte Finten.

Die doppelten Finten unterscheiden sich von den einfachen dadurch, daß wir nicht einen, sondern zwei verschiedene Hiebe andeuten, bevor wir den eigentlichen Hieb auf den Treffer schlagen.

Beispiele:

1. Finte.		2. Finte.		Hieb.
Hochquart	—	Hochterz	—	Hochquart
Hochterz	—	Hochquart	—	Hochterz
Sekond	—	Prim	—	Sekond
Prim	—	Sekond	—	Prim
Hochquart	—	Hochterz	—	Tiefquart
Tiefterz	—	Hochquart	—	Hochterz
Sekond	—	Prim	—	Hochquart
Sekond	—	Prim	—	Hochterz
Tiefterz	—	Hochterz	—	Tiefterz
Hochterz	—	Tiefterz	—	Hochterz
Hochquart	—	Hochterz	—	horizontale Quart

usw.

§ 15. Das Parieren der Finten.

Pariert werden die Finten, indem man ihnen mit den gewöhnlichen, in den vorausgegangenen Paragraphen beschriebenen Paraden ohne Vorstoß entgegengeht und dann den darauffolgenden Hieben die gleichen zu ihrer Verteidigung erforderlichen Paraden fest entgegensetzt.

§ 16. Die „An- und Nachhiebe" und ihre Verwendung.

Derjenige Hieb, der zwischen zwei sich gegenüberstehenden Fechtern zuerst fällt, wird „Anhieb", und der, den der angegriffene Teil auf den Anhieb folgen läßt, wird der „Nachhieb" genannt. Wie bereits einmal gesagt, hat sich infolge Veränderung des Mensurwesens, der steilen Auslage usw. der Anhieb auch anders gestaltet. So haben wir bei unserem heutigen akademischen Fechten „Anhiebe", bei denen aus der steilen Auslage z. B. eine Quart-A-tempo, aber nicht auf Treffer, geschlagen werden muß, dann aus der steilen Terzlage eine Terz oder eine Finte (angedeutete Terz oder Quart, fälschlich Lufthieb genannt), ferner aus der verhangenen Lage eine Hochquart auf Treffer usw. Als Anhiebe aus der verhangenen Auslage bedient man sich im allgemeinen der Hochquart, Hochterz und der Prim, doch niemals, wegen zu großer Blöße, einer Hakenquart.

Der Nachhieb ist im allgemeinen vorteilhafter als der Anhieb, weil der Anhieb dem Gegner schon eine gewisse Kraft gekostet hat. Da man ferner von einem

Anhiebe erst auf einem bestimmten Wege wieder in die Parade zurückgehen muß, so erfordert die Verteidigung eines Nachhiebes auch mehr Kunstfertigkeit als die eines Anhiebes, den man schon durch eine geringe Veränderung der Faust aus der Auslage parieren kann. Daher ist auch jeder der in dem § 10 beschriebenen Hiebe als Nachhieb vorteilhaft zu verwenden. Mit den Nachhieben Hochterz und Hakenquart sucht man den Gegner über seine „Stulp- oder Korbparade" zu treffen, falls diese Paraden nicht rechtzeitig unseren Nachhieben hoch genug entgegengestellt werden.

Man schlägt:

Nachhieb	nach	Anhieb	
Hochquart	„	Prim	wenn der Gegner seinen Nachhieb zu tief mit der Spitze anschwingt;
Durchzieher	„	„	wenn der Gegner nicht eng genug zurückgeht;
Tiefquart	„	„	wenn der Gegner nicht eng genug zurückgeht;
Hakenquart	„	„	wenn der Gegner winkelt oder mit der Faust nicht hoch genug bleibt;
Hochterz	„	„	wenn der Gegner winkelt oder mit der Faust nicht hoch genug bleibt usw.

Nachhieb	nach	Anhieb	
Hochterz, Hakenquart, Prim	„	Horizontalquart	wenn der Gegner mit der Faust zu tief kommt;
Durchzieher, Tiefquart, Horizontalquart	„	„	wenn der Gegner falsch in die Auslage zurückgeht.

Nachhieb	nach Anhieb	
Hochquart	" Hochquart	wenn der Gegner mit der Faust zu tief und zu weit rechts geht;
Hochterz, Hakenquart	" "	wenn der Gegner zu stark winkelt;
Durchzieher, Tiefquart, Horizontalquart	" "	wenn der Gegner nicht eng genug zurückgeht.

Nachhieb	nach Anhieb	
Hakenquart, Hochterz	" Hochterz	wenn der Gegner mit seinem Arm nach links geht;
Hochquart, Horizontalquart	" "	wenn der Gegner seinen Nachhieb mit der Spitze zu tief anschwingt;
Durchzieher, Tiefquart	" "	wenn der Gegner nicht eng genug abdreht.

Nachhieb	nach Anhieb	
Hochterz, Hakenquart, Prim	" Durchzieher	wenn der Gegner mit der Faust zu tief geht;
Durchzieher, Tiefquart, Horizontalquart	" "	wenn der Gegner mit der Spitze zu hoch in die Auslage zurückkommt.

Dasselbe nach der Tiefquart.

Gegen einen „Linksfechter" verhält man sich entsprechend.

§ 17. Die halben Hiebe oder Lockhiebe.

Ein halber Hieb ist ein solcher, mit dem wir unseren Gegner noch gar nicht treffen, sondern nur das Gefecht eröffnen wollen, oder durch den wir unseren Gegner auszuforschen beabsichtigen. Ein halber Hieb wird

daher nur mit so viel Kraft angesetzt, daß wir nicht von einem uns begegnenden Tempohieb durch die Deckung geschlagen werden können. Auf diese Weise bleibt auch einem Schwächeren noch Kraft genug übrig, daß er in Verbindung mit dem richtigen Zurückgange die mit größerem Schwunge und in schnellerem, gesteigertem Tempo geschlagenen Nachhiebe eines Stärkeren verteidigen kann. Doch benutzt man dazu nur die drei Hiebe: Prim, Hochterz, Hochquart, um den in Verbindung damit gesetzten Nachhieb auch wirkungsvoll ausführen zu können. Die Hakenquart als halben oder Lockhieb zu schlagen, ist, ihrer großen Blöße wegen, nicht empfehlenswert. Ebenso lassen sich die tiefen Hiebe als Lockhiebe sehr schlecht verwenden, da der Weg in die Auslage zu groß ist, um den gegnerischen Nachhieb rechtzeitig parieren zu können.

§ 18. Die halben Hiebe oder Lockhiebe in Verbindung mit dem Nachhiebe.

Beispiele:

Halber oder Lockhieb.		Nachhieb.
Hochterz	—	Hochterz
〃	—	Hakenquart
〃	—	Hochquart
〃	—	Horizontalquart
〃 abgedreht	—	Durchzieher
〃 〃	—	Tiefquart
Hochquart	—	Hochquart
〃	—	Hochterz
〃	—	Hakenquart
〃	—	Horizontalquart

Halber oder Lockhieb.		Nachhieb.
Hochquart abgedreht	—	Durchzieher
" "	—	Tiefquart
Prim	—	Hochquart
"	—	Hochterz
"	—	Hakenquart
" abgedreht	—	Durchzieher
" "	—	Tiefquart
" "	—	Horizontalquart

§ 19. Das Fechten in einem Gange.

Unter einem „Gang" versteht man in der Fechtkunst eine Reihe aufeinanderfolgender Hiebe in Verbindung mit Paraden, wobei ein bestimmter auszuführender Plan zugrunde liegt. Um planvoll zu fechten, empfiehlt es sich im allgemeinen, einen Gegner, dessen Kraft und Geschicklichkeit uns noch unbekannt sind, nur mit halben Hieben anzugreifen und dann erst, wenn er unseren Angriff erwidert hat, ausgeschlagene, auf den Treffer gesetzte Hiebe folgen zu lassen. Der kürzeste „Gang" besteht im Sinne der Fechtkunst aus drei aufeinanderfolgenden Hieben.

Übungsbeispiele in Gängen von drei Hieben:

Hochquart	—	Hochquart	—	Hochquart
Hochterz	—	Hochterz	—	Hochterz
Hochquart	—	Hochquart	—	Hochterz
"	—	Hochterz	—	Tiefquart
"	—	Tiefquart	—	Hochterz
"	—	Hochquart	—	Durchzieher
"	—	Durchzieher	—	Hakenquart

Hochterz	—	Tiefquart	—	Hochterz
"	—	Hochquart	—	Durchzieher
"	—	Prim	—	Horizontalquart
"	—	Hakenquart	—	Hochterz
"	—	Hochquart	—	Hakenquart

usw.

§ 20. Die Doppelhiebe, die Hiebe mit dem Tempo (A-tempo-Hiebe) und deren Verwendung.

Schlägt man zwei Hiebe rasch nacheinander, und zwar so, daß man nach dem ersten nicht in die Auslage zurück-, sondern auf kürzestem Wege zum zweiten übergeht, so nennt man diese Vereinigung beider Hiebe einen Doppelhieb.

Anwendung finden diese:

1., wenn man einen Gegner hat, der ungedeckt nachschlägt. Von der Beherrschung der Doppelhiebe ist daher auch die Erlernung der Kontratempohiebe (§ 21) abhängig. Die Übung von Doppelhieben ist gleichzeitig mit dazu bestimmt, dem Schüler den für die Hiebfechtkunst unbedingt notwendigen Grad von Kraft im Handgelenk und in den Fingermuskeln zu verschaffen. Doch sind sie durchaus nicht leicht und wollen fleißig geübt sein, damit sich die Verbindung der Hiebe rasch und gedeckt vollzieht, und damit hauptsächlich der zweite Hieb recht gedeckt geschlagen wird, da er mit dem Nachhieb des Gegners zusammenfallen kann. Über die Ausführung von Doppelhieben sei noch bemerkt, daß der erste Hieb jedesmal nur leicht, der zweite auf den Treffer geschlagen werden soll.

Die Hiebe mit dem Tempo (A=tempo=Hiebe) sind solche, die mit den Hieben des Gegners gleichzeitig geschlagen werden. Diese Hiebe stellen sich beim Kontrafechten oft ohne eine besondere Berechnung einfach dadurch ein, daß jeder der beiden Fechter den Gang zu eröffnen strebt, und daß sich die Fechter, besonders wenn sie gleich schnell sind, öfters auf diese Weise mit ihren Hieben begegnen müssen.

Hierbei springt nun schon der Wert des gedeckten Fechtens in die Augen, da sich Fechter, die gedeckt zu schlagen gelernt haben, bei dieser Gelegenheit wenigstens nicht gegenseitig treffen, was sich im umgekehrten Falle fast ausnahmslos einstellen wird.

Gegenseitig gedeckt schlagende Fechter werden ein zu häufiges A=tempo=Schlagen einesteils wegen der Erfolglosigkeit, anderenteils deshalb zu vermeiden suchen, weil dadurch die feinere Berechnung in den Gängen beeinträchtigt wird.

Wie bereits gesagt, sind die Doppelhiebe im „Gang", d. h. wenn Hieb mit Parade abwechselt, nur als A=tempo=Hiebe oder Kontratempohiebe zu verwerten, sonst müßte der Doppelhieb doppelt so schnell geschlagen werden als des Gegners Tempo, um nicht Gefahr zu laufen, vom Nachhieb des Gegners getroffen zu werden.

Beispiele:

Hochquart — Tiefquart
" — Hochterz
" — Hochquart
Hochterz — Horizontalquart

Tiefquart — Hochquart
Hochquart — Horizontalquart
" — Durchzieher
Hochterz — Tiefquart usw.

Der Doppelhieb Hochquart-Hochquart.

Beim Anzuge der zweiten Quart bleibt die Faust in ihrer ersten Setzung stehen; die Klinge wird in demselben Winkel, wie sie nach dem Gegner zu geschwungen wurde, nur so weit wieder mit dem Handgelenk mit ihrem Rücken nach unserem rechten Ohr (beim Linken linken) zurückgenommen und dann wieder nach dem Kopfe des Gegners zu geschnellt, daß die Spitze der Klinge nicht erst wieder nach der linken (rechten) Seite unseres Körpers, der Auslage zu, gebracht wird, sondern über unserem rechten Ohr (beim Linken linken) den Winkel von 45° behauptet. Bei dieser Bewegung bleiben wir noch gegen die etwaigen Tempohiebe Hochterz, Prim und Hochquart gedeckt. Das Zurückgehen von dem Doppelhieb geschieht auf dieselbe Weise wie das vom einfachen Hieb.

Der Doppelhieb Hochterz-Hochterz.

Auch bei diesem Doppelhiebe wird von dem ersten Hieb Hochterz aus unsere Klinge mit ihrem Rücken nur 1½ Spanne weit zurück nach unserem linken Ohr (beim Linken rechten) angezogen, so daß sie noch in dem Winkel von 45° über unserem Kopfe steht. Auf diese Weise bleiben wir wieder während des Ausschlagens des zweiten Hiebes gegen Hochterz und Prim ins Tempo gedeckt.

Das Zurückgehen geschieht wie beim einfachen Hieb.

Die besondere Erklärung dieser beiden Doppelhiebe wird genügen, das Verständnis zur Übung auch der nachstehenden, gebräuchlichsten Doppelhiebe anzubahnen.

2. Ferner benutzen wir den Doppelhieb bei unserem heutigen akademischen Fechten, um bei einem ev. A=tempo=Schlagen wieder in das Tempo zu kommen. Vorzugsweise wenden wir den Doppelhieb an bei Anhieben auf „Los", sei es aus der steilen oder verhangenen Auslage.

Beispiele

aus der verhangenen oder steilen Auslage, wobei eine Quart oder Terz à tempo geschlagen werden muß:

Lehrer. Schüler.

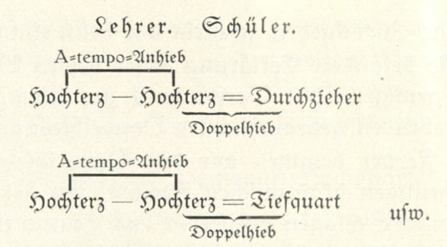
A=tempo=Hieb
Hochquart — Hochquart = Hochquart
Doppelhieb

A=tempo=Anhieb
Hochquart — Hochquart = Hochterz
Doppelhieb

A=tempo=Anhieb
Hochquart — Hochquart = Durchzieher
Doppelhieb

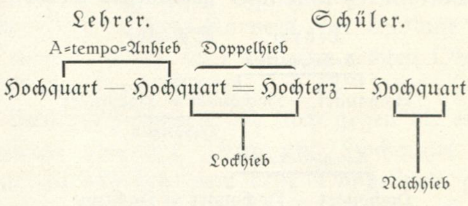
A=tempo=Anhieb
Hochquart — Hochquart = Tiefquart
Doppelhieb

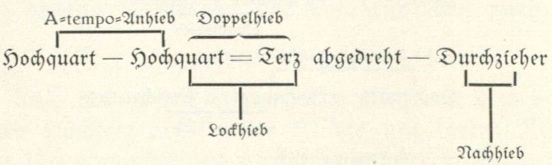
A=tempo=Anhieb
Hochterz — Hochterz = Hochterz
Doppelhieb



3. kann man den Doppelhieb auch zusammenfassen, indem man ihn als Lockhieb ansieht, beide Hiebe leicht schlägt und in Verbindung mit dem Nachhieb bringt.

Beispiele:

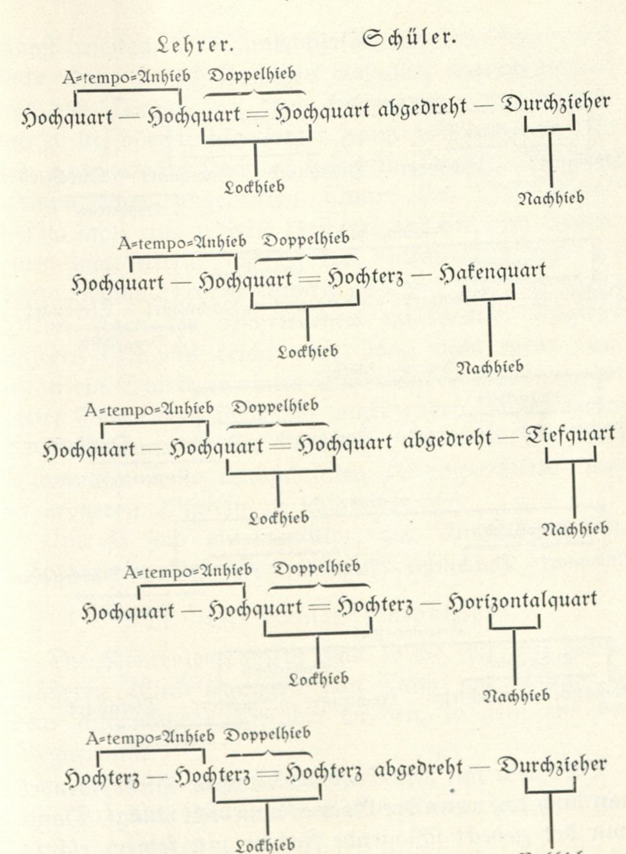




A=tempo=Anhieb Doppelhieb

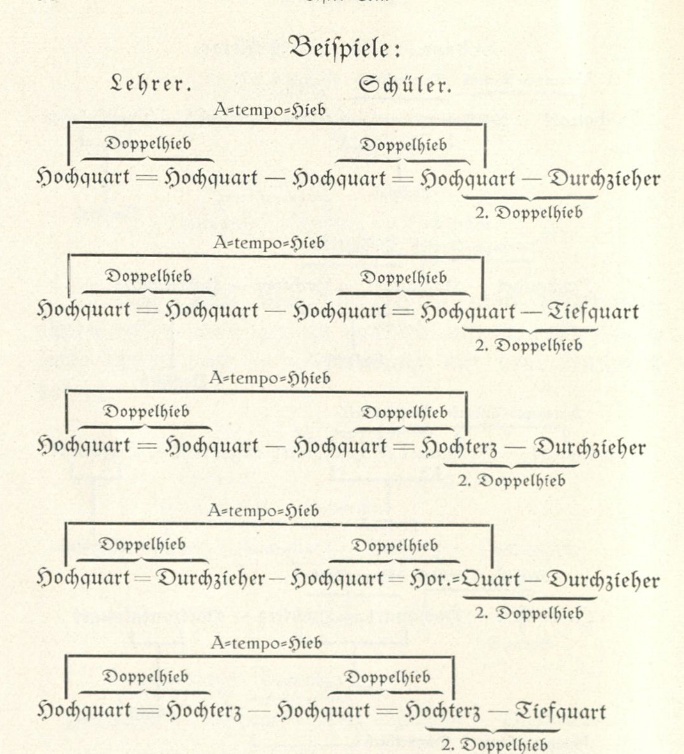
Hochquart — Hochquart = Hochterz abgedreht — Tiefquart

Lockhieb Nachhieb



Fallen nun zwei Doppelhiebe zusammen, so setzt man einen dritten Hieb, ohne in die Auslage zurückzugehen, auf den Treffer.

Beispiele:



Die Hiebe mit dem Tempo (A-tempo-Hiebe) wendet man auch an, wenn der Gegner ungedeckt schlägt. Dann kann der gedeckt schlagende Fechter mit seinem richtig gesetzten und rechtzeitig angebrachten Tempohiebe den Gegner vorteilhaft treffen.

So schlägt man z. B. mit dem Tempo einer ungedeckten, d. h. einer mit rechts oder zu tief gesetzter

Faust geschlagenen Quart, bei welcher der Gegner die linke Seite seines Gesichtes bloßgibt, eine Hochquart mit dem Tempo; mit dem Anzuge einer ungedeckten, mit zu tief oder links gesetzter Faust geschlagenen Hochterz eine gedeckte Hochterz mit dem Tempo. Mit dem Tempo einer ungedeckten Quart des Linksfechters schlägt man eine gedeckte Hochterz und mit dem Tempo einer ungedeckten Hochterz des Linksfechters eine gedeckte Hochquart. Die Anwendung normaler A-tempo-Hiebe gegen die beschriebenen ungedeckten Angriffe unseres Gegners reicht aber dann nicht mehr aus, wenn ein Stärkerer einem Schwächeren gegenüber bei dieser Gelegenheit noch von seiner rohen, angeborenen Kraft Gebrauch macht. In einem solchen Falle ist man gezwungen, seine beabsichtigten A-tempo-Hiebe auch in größeren Winkeln zu schlagen.

Und so sind wir genötigt, zur Anwendung von „Kontratempohieben" zu schreiten.

§ 21. Die Kontratempohiebe.

Die Kontratempohiebe sind solche, die mit etwas größeren Winkelsetzungen von Faust und Klinge in dem Augenblick ausgeführt werden, in dem uns der Gegner mit

a) total ungedeckten Hieben,
b) mit falscher Kraftanwendung ausgeführten Hieben

angreift. Um „contra tempo" zu schlagen, setzt man die Stärke seiner Klinge, bzw. den geschützten Arm (Stulp) gegen die Klinge des Gegners, und zwar aus dem Grunde, weil man dadurch auch den extremst

gesetzten Angriff mit Sicherheit abwehrt und den ungedeckt Angreifenden gleichzeitig trifft.

Zu Kontratempohieben eignen sich daher auch hauptsächlich nur hohe Hiebe. Wir unterscheiden bei dem akademischen Hiebfechten im allgemeinen drei Kontratempohiebe, und zwar nach ihren von den gewöhnlichen Hieben etwas abweichenden Anzügen bzw. Winkelsetzungen: steile Quart, steile Terz und Hakenquart (Winkelprim).

1. Der Kontratempohieb „steile Quart" auf Hochquart, horizontale Quart und Tiefquart.

Man bewegt die Klinge nicht erst im Bogen, wie beim Anzuge der gewöhnlichen Hochquart, neben dem linken Ohr vorbei, sondern schwingt sie mit noch etwas mehr nach links gesetzter Faust aus der verhangenen Auslage und, indem man die Stärke der Klinge bzw. den Stulp der gegnerischen Klinge entgegenstellt, gleich von der eigenen linken Seite nach der linken Kopfseite des Gegners. Hierbei sollen Faust und Klinge auch einen steileren Winkel als bei der Hochquart bilden, und zwar einen Winkel von 30°, weil sich an dem steileren Winkel der gegnerische Schwung wirksamer bricht. Der Hieb fällt nahezu in die Richtung zwischen Hochquart und Prim.

2. Der Kontratempohieb „steile Terz" auf die Hiebe Hoch- und horizontale Terz.

Dieser Hieb wird mit etwas höherer und mehr rechts gestellter Faust in einem steileren Winkel als die Hochterz, und zwar in einem Winkel von 25°, auch

wieder auf dem engsten Wege nach vorn, gegen die gegnerische Klinge, nach der rechten Seite des Kopfes unseres Gegners geschlagen. Er fällt also in die Richtung zwischen Hochterz und Prim.

3. Der Kontratempohieb „Hakenquart" auf horizontale und tiefe Quart und Durchzieher.

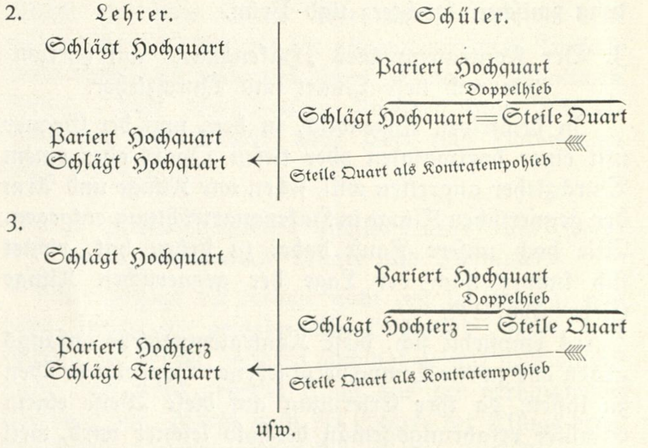
In demselben Augenblick, in dem uns der Gegner mit einer horizontalen oder tiefen Quart oder einem Durchzieher angreifen will, setzen wir Klinge und Arm der gegnerischen Klinge in Hakenquartrichtung entgegen. Wie hoch unsere Faust dabei zu stehen hat, richtet sich immer nach der Lage der gegnerischen Klinge (siehe Abb. 23).

Es empfiehlt sich, diese Kontratempohiebe anfangs gegen das zweite Tempo verschiedener Doppelhiebe üben zu lassen, da ihre Erlernung auf diese Weise einem Schüler erfahrungsgemäß deshalb leichter wird, weil ihm dadurch noch etwas mehr Zeit zur Überlegung und Ausführung seiner Kontratempohiebe gelassen wird. Sind diese Kontratempohiebe genügend geübt, so läßt man sie auf Anhiebe aus der verhangenen Auslage schlagen, dann auf den ersten Nachhieb und schließlich auf den dritten oder vierten Hieb im „Gang".

Beispiele:

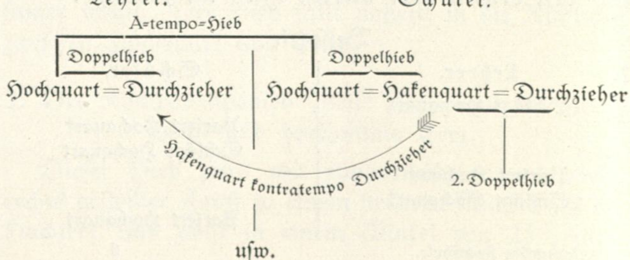
1. Lehrer.	Schüler.
Schlägt Hochquart	
	Pariert Hochquart Schlägt Hochquart
Pariert Hochquart Schlägt Hochquart	
	Pariert Hochquart

Derselbe Gang, in dem auf die zweite Hochquart des Lehrers eine steile Quart als Kontratempohieb vom Schüler geschlagen wird:



Gänge von drei und vier Hieben, von denen der letzte Hieb unangesagt geschlagen wird; der unangesagte letzte Hieb wird mehrfach pariert, zuweilen wird nach eigenem Ermessen auf ihn kontratempo geschlagen:

Der Kontratempohieb in Verbindung mit einem Doppelhieb:



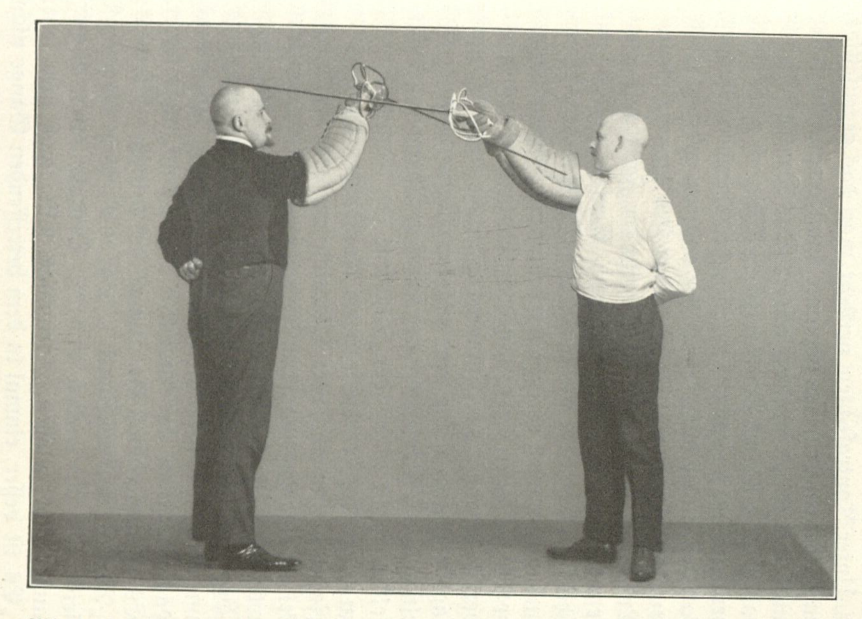


Abb. 23. Der rechte Fechter schlägt Hakenquart als Kontratempohieb gegen die Tiefquart des linken Fechters.

§ 22. Das Kontrafechten.

Unter Kontrafechten versteht man das gegenseitige, nach eigenem Ermessen geplante, kunstgemäße Angreifen und Verteidigen zweier Fechter. Das Kontrafechten ist daher ein Bild des Zweikampfes. Alle nach einer richtigen Methode stufenweise aufeinanderfolgenden Übungen, von denen eine immer nach der anderen gehörig erfaßt wurde, führen zu dem Erlernen des Kontrafechtens. Erst dann, wenn man die Regeln der Fechtkunst genau kennt, die Hiebe im richtigen Tempo gedeckt und scharf zu schlagen, die gebotenen Blößen zu erkennen und auszunützen versteht, darf man mit Kontraübungen beginnen. Wer früher mit dem Kontrafechten anfängt, verdirbt mehr, als er gutmacht. Ist hingegen eine Grundlage vorhanden, die eine richtige Waffenführung und ein gutes Erkennen der gegnerischen Absichten gewährleistet, so ist es an der Zeit, mit den Kontraübungen zu beginnen, durch die dann die übrigen einen guten Fechter kennzeichnenden Eigenschaften, wie Kaltblütigkeit, Geistesgegenwart und ein sicherer Blick, entwickelt werden. Wir können nicht genug betonen, daß beim Beginn mit dem Kontrafechten die Hiebe nicht zu rasch und stets wechselseitig geschlagen werden, damit durch das ungestüme Treffenwollen die Technik nicht leidet. Es ist nun einmal die Tugend des deutschen Mannes: „Mutig drauflosschlagen", doch wird diese Eigenschaft leider oft übertrieben und die Deckung beim Angriff außer acht gelassen. Grundsatz sollte auch hier sein: „Es ist besser, einmal in dem betreffenden Gange nicht zu treffen, als getroffen zu werden". Mit der Zunahme

der Sicherheit in der Anwendung von Parade und Hieb nimmt sowohl die Schnelligkeit als auch die Mannigfaltigkeit in Angriff und Parade zu. Das Endziel des Kontrafechtens geht also dahin, durch Abwechslungsreichtum in Angriff und Parade, bei schöner Körperhaltung – unter strenger Beobachtung der eigenen Deckung – mit der Schärfe der Klinge seinen Gegner da zu treffen, wo er sich in dem fraglichen Augenblicke eine Blöße gibt. Es empfiehlt sich, die Kontraübungen zunächst mit einigermaßen gleichen Gegnern zu beginnen. Hat man nun durch wiederholte Übung einige Fertigkeit im Kontrafechten erlangt, so ist es angebracht, sich möglichst vielen geschickten Fechtern zu stellen, weil man durch Fechten mit ausschließlich einem Gegner einseitig wird und keine Fortschritte machen würde. Man suche schließlich beim Fechten zwar nach und nach mehr Ausdauer zu bekommen, fechte aber nicht bis zur völligen Erschöpfung.

Im müden Zustande fangen die Fechter an, weitläufig mit dem ganzen Arme ihre Hiebe zu schlagen, wodurch die Körperhaltung stark beeinträchtigt wird. Zum Schluß seien nochmals die Worte gesagt: „Die Kunst des Fechtens besteht darin, den Gegner zu treffen, ohne selbst getroffen zu werden".

B.

Das deutsche akademische Hiebfechten aus der verhangenen Auslage „links gegen rechts".

Das deutsche akademische Hiebfechten „links gegen rechts" gründet sich auf dieselben Regeln, auf denen das Fechten „rechts gegen rechts" beruht. Darum ist auch bei dieser Fechtweise die Zahl der Hiebe beschränkt; ebenso bedient man sich der gleichen Schutzwaffen wie bei dem Fechten „rechts gegen rechts". Da sich nun aber bei dem Fechten „links gegen rechts" die Körper der Fechter anders gegenüberstehen als bei dem Fechten „rechts gegen rechts", so ändert sich auch die Anwendung einzelner Hiebe. Da z. B. eine „rechts gegen rechts" ausgeschlossene Tiefterz oder Sekond beim Fechten „links gegen rechts" ihre Richtung nicht nach der Axillaris nehmen kann, so sind bei dem Fechten „links gegen rechts" diese beiden Hiebe erlaubt, während die Tiefquart aus dem angeführten Grunde ausgeschlossen bleibt.

Wenn wir nun auch dem Fechten „links gegen rechts" einen besonderen Teil gewidmet haben, so bleibt es doch dem Linksfechter nicht erspart, auch den ersten Teil durchzusehen, denn wir wollen uns nicht allzusehr wiederholen. Zur Erleichterung des Nachschlagens haben wir die entsprechenden Paragraphen gleichlautend beziffert.

Beschreibung der Rapiere.

Praktische Winke.

§ 1. Die Einteilung der Klinge.

§ 2. Das Anfassen des Korbrapiers.

§ 3. Das Anfassen des Glockenrapiers.

§ 4. Die Fechtstellung.

(Siehe A und A, §§ 1–4.)

§ 5. Die Auslage.

Die Auslage hat der Linksfechter so zu nehmen, daß die Hand mit erfaßter Waffe in schräger Richtung nach vorn, beinahe eine Spanne hoch über dem Kopfe, in senkrechter Richtung zur Stirn steht. Der Oberarm liegt dicht am linken Ohr. Die Klinge wird dabei in einem Winkel von 160° nach rechts unten gehalten und so weit nach vorn gestreckt, daß sie nicht mehr als eine Spanne weit über dem Bereiche des unter ihr liegenden vorderen Fußes nach dem Gegner zu gerichtet ist. Der Arm wird dabei im Ellenbogen ein wenig gewölbt gehalten, die Schärfe der Klinge senkrecht nach oben gerichtet. Ein kleiner Fechter muß einem großen gegenüber die Faust immer verhältnismäßig etwas höher setzen (siehe A, § 5).

§ 6. Die Mensur.

(Siehe A, § 6.)

§ 7. Die Einteilung des Kopfes für die Hiebanzüge des Linksfechters

(Siehe A, § 7.)

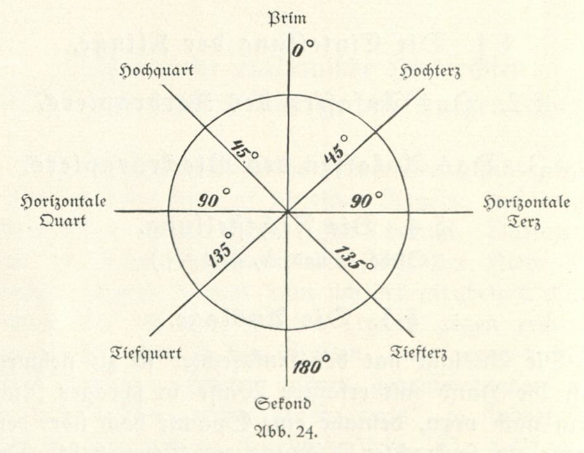


Abb. 24.

§ 8. Die Blößen.

(Siehe A, § 8.)

§ 9. Die Hiebe im allgemeinen.

(Siehe A, § 9.)

§ 10. Beschreibung der einzelnen Hiebe.

(Siehe A, § 10, 1.)

1. Die Prim.

Das Zurückgehen vom Hiebe geschieht in folgender Weise:

a) Hat der Gegner die Prim „mit der Klinge" pariert, so wendet der Linksfechter die Schärfe der Klinge ein=

fach nach rechts, indem er mit gut gehobener Faust und Schulter und etwas im Ellenbogengelenk gewölbtem Arme den Rücken und die Spitze der Klinge neben der linken Schulter des Gegners abwärts bewegt und Faust und Klinge in die Auslage zurücknimmt.

b) Hat der Gegner die Prim „mit dem Stulp" pariert, so beschreibt der Linksfechter mit dem Rücken der Klinge – auch wieder mit gut gehobener Faust und Schulter – sowie mit etwas im Ellenbogengelenk gewölbtem Arme einen möglichst engen Halbkreis über das Gefäß des Gegners nach seiner rechten Körperseite zu und nimmt, die Spitze der Klinge neben der linken Schulter des Gegners abwärts bewegend, Faust und Klinge wieder in die Auslage zurück.

2. Die Sekond.

Der Linksfechter bewegt seine Klinge aus der Auslage mit verhangen liegender Spitze und mit ihrer Fläche rückwärts bis neben die rechte Seite, dreht die Schärfe nach vorn, so daß diese in gerader Richtung von unten nach oben dem Mittelpunkte des Gesichtes des Gegners zustrebt (I. Zeit) und schwingt die Klinge mit gut aus dem Schultergelenk herausgehobenem und hoch über dem Kopfe stehendem, gestrecktem Arme ihrem Ziele zu (II. Zeit). Bei diesem Hiebe liegt der kleine Finger oben, der Daumen senkrecht darunter; die Knöchel der Hand stehen nach rechts, die Finger nach links. Diese Faustlage heißt für den Linken „Sekond".

Nachdem der Hieb geschlagen ist, wendet der Fechter die Schärfe wieder rechtsum und bringt Faust und Klinge in die Auslage zurück.

3. Die Hochterz.

Man schwingt, indem man die Knöchel der Hand nach links oben dreht (beim Glockenrapier auch den Bügel eine Achtelwendung nach oben richtend), die Klinge aus der verhangenen Auslage rückwärts neben der rechten Seite seines Gesichtes vorbei so hoch nach rechts über seinen Kopf, daß die Faust und die Spitze der Klinge mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 45° bilden (I. Zeit). Diese Lage der Faust heißt „Hochterz".

Aus diesem Winkel wird nun die Klinge von rechts oben schräg nach der linken Kopfseite des Gegners vorwärts geschwungen (II. Zeit). Die Faust des Fechters kommt dabei so hoch zu stehen, daß beide Augen vor dem Stulp hersehen.

Auf diese Weise deckt den Linksfechter die Hochterz gegen die Hiebe Horizontalquart, Hochquart, Prim und gegen eine hochgesetzte Terz des Rechten. Schlägt der Rechte aber eine Sekond, Tiefterz oder horizontale Terz mit dem Tempo der Hochterz, so ist der Linksfechter gezwungen, seine Faust von links hoch nach rechts etwas tiefer den genannten Hieben entgegenzusetzen, um dadurch die gegnerischen Hiebe mit aufzufangen.

Nachdem der Hieb geschlagen ist, wendet man die Schärfe wieder nach rechts und läßt die Spitze und den Rücken der Klinge an der Schärfe der gegnerischen Klinge mit gut gehobenem Arme in die verhangene Auslage herabgleiten.

4. Die Hochquart.

Die Ausführung der Hochquart wie A, § 10, 4., nur was mit „rechts" beschrieben steht, muß bei einem Linksfechter „links" heißen und umgekehrt. Hierbei ist indessen zu empfehlen, den Hieb nicht so stark zu winkeln, um gegebenenfalls gegen den Nachhieb des Rechten (gegen Hoch- oder Horizontalquart) rechtzeitig in Deckung zu kommen.

5. Die horizontale Quart.

Man schwingt die Klinge aus der verhangenen Auslage – indem man die innere Seite der Hand ganz nach oben dreht, die Faust selbst aber eine Spanne hoch senkrecht über den Kopf stellt – in wagrechter Richtung vor und über dem Kopfe nach dem linken Ohre zurück (I. Zeit) und richtet mit Fortsetzung dieses Schwunges den Hieb in einem Winkel von 90° nach der rechten Kopfseite des Gegners (II. Zeit). Diese wagrechte Lage der Faust, bei welcher die innere Seite der Hand ganz nach oben, deren Knöchel nach unten gekehrt sind, gibt dem Hiebe seinen Namen.

Die horizontale Quart deckt in derselben Weise wie die unter 4. beschriebene Hochquart. Das Zurückgehen von ihr geschieht mit der bekannten Kreiswendung von Faust und Klinge, wie von der Prim und Hochquart aus.

6. Die Tiefterz.

(Siehe A, § 10, 6.)

7. Die Tiefquart.

(Siehe A, § 10, 7.)

Die Tiefquart wird aus den in der Einleitung zum Fechten „links gegen rechts" angegebenen Gründen bei dieser Fechtweise nicht geschlagen. Ihre Parade würde der Sekond- oder Tiefterzparade beim Fechten „rechts gegen rechts" analog sein.

8. Die horizontale Terz.

(Siehe A, § 10, 8.)

Die horizontale Terz bildet in ihrem Anzuge den Gegensatz zur horizontalen Quart. Der Hieb kommt von rechts unten und wird nach der linken Kopfseite des Gegners geschlagen. Die Knöchel der Hand liegen wagrecht nach oben. Die Handhöhe ist wie bei Hochterz. Das Zurückgehen vom Hiebe geschieht sinngemäß wie bei der Hochterz.

§ 11. Die Paraden im allgemeinen.

(Siehe A, § 12.)

§ 12. Die Paraden der einzelnen Hiebe.

1. Die Primparade.

(Siehe A, § 13, 1.)

2. Die Sekond-, Tiefterz- und Horizontalterzparade (oder sogenannte Spickerparade).

Man stößt die Stärke und Schärfe der Klinge mit hoch über dem Kopfe gewölbtem Arme aus dem Schultergelenk nach der rechten Seite seines Kopfes diesen drei Hieben dergestalt entgegen, daß man dabei die

Spitze der Klinge so weit nach der linken Seite seines Körpers einzieht, bis sie in gerader Richtung vor dem Körper zwischen den Beinen senkrecht zur Mensurlinie steht.

3. Die Hochterzparade.

Man pariert die Hochterz, indem man ihr die Stärke und Schärfe der Klinge, unter Beibehaltung der verhangenen Lage (in einem Winkel von 135°) nach rechts oben, mit einem Druck oder Stoß des Armes aus dem Schultergelenk entgegensetzt. Hierbei soll der Arm so hoch über dem Kopfe stehen, daß dieser vor einer nach ihm gerichteten Prim, Hochquart oder Horizontalquart gedeckt ist.

4. Die Hoch- und Horizontalquartparade.

(Siehe A, § 13, 3. u. 8.)

§ 13. Die Finten.

(Siehe A, § 14.)

Die Finten, besonders die einfachen Finten, können bei dem Fechten „links gegen rechts" – ungeachtet der gegebenen Schutzwaffen und der bei dem akademischen Hiebfechten ausgeschlossenen Tiefquart, wodurch die Verteidigung vereinfacht wird – auch bei dem Kontrafechten vorteilhafter verwendet werden als bei dem Fechten „rechts gegen rechts". Dies hat seinen Grund darin, daß die größere Anzahl der Hiebe „links gegen rechts" viel kürzerer Anzüge bedarf als die Hiebe „rechts gegen rechts". Infolgedessen kann man sich bei dieser Fechtweise nicht so leicht, bzw. so oft, durch Tempohiebe

verteidigen und muß sich im allgemeinen mehr an die verhangenen Paraden halten, und darum gelingt die Anbringung von Finten leichter. Wir lassen hier einige Beispiele der gebräuchlichsten Finten folgen.

a) Einfache Finten.

Finte.		Hieb.
Tiefterz	—	Hochquart
Prim	—	Sekond
Hochquart	—	Hochterz
Hochterz	—	Hochquart
Sekond	—	Prim
Hochterz	—	Tiefterz
Sekond	—	Hochterz
Hochquart	—	Tiefterz
Tiefterz	—	Hochterz

usw.

b) Doppelte Finten.

1. Finte.		2. Finte.		Hieb.
Tiefterz	—	Hochquart	—	Hochterz
Prim	—	Sekond	—	Prim
Sekond	—	Prim	—	Sekond
Hochterz	—	Tiefterz	—	Hochquart
Hochquart	—	Hochterz	—	Tiefterz
Hochquart	—	Tiefterz	—	Hochterz
Sekond	—	Prim	—	Hochterz
Sekond	—	Prim	—	Hochquart
Tiefterz	—	Hochterz	—	Tiefterz
Hochterz	—	Tiefterz	—	Hochterz

usw.

§ 14. Das Parieren der Finten.

(Siehe A, § 15.)

§ 15. Die An- und Nachhiebe und deren Verwendung.

(Siehe A, § 16.)

Zu Anhieben eignen sich bei dem Fechten „links gegen rechts" fast sämtliche bisher beschriebenen Hiebe mit Ausnahme der horizontalen Quart, als eines zu weitläufigen Hiebes, und der horizontalen Terz, die besser als „Nachhieb unter die Klinge" des Gegners anzubringen ist.

Auf die hohen Anhiebe Hochquart, Prim, Hochterz, schlägt man vorteilhaft die tiefen Hiebe Sekond, Tiefterz, horizontale Terz recht kurz, in möglichst schnellem Tempo nach, in der Absicht, den Gegner mit ihnen unter die Klinge zu treffen, bevor es ihm gelingt, die Spitze seiner Klinge wieder verhangen einzuziehen. Man kann aber auf die genannten Anhiebe ebensogut wieder die Hochquart, Hochterz, Prim und auch horizontale Quart nachschlagen.

Umgekehrt schlägt man auf die Anhiebe Sekond und Tiefterz sämtliche Hiebe nach.

Geht der Gegner von einem etwaigen Anhiebe Horizontal- oder Hochquart und selbst Hochterz zu langsam zurück oder läßt er sich von unserer Hochterz- oder Hochquartparade die Klinge etwas zurückstoßen, so kann man ihn auch mit einer sehr schnell und kurz nachgeschlagenen Hochterz unter Umständen „unter die Klinge" treffen. Im übrigen sucht man aber den

Gegner mit der Hochterz „über“ seine Klingenparade zu erreichen.

§ 16. Die halben Hiebe oder Lockhiebe.

(Siehe A, § 17.)

§ 17. Das Fechten in einem Gange.

(Siehe A, § 19.)

Übungsbeispiele in Gängen von drei Hieben:

Hochterz — Hochterz — Hochterz
Hochquart — Hochquart — Hochquart
Hochquart — Hochterz — Tiefterz
Hochquart — Tiefterz — Hochterz
Hochterz — Tiefterz — Hochterz
Hochterz — Hochquart — Sekond
Hochterz — Sekond — Hochquart
Tiefterz — Sekond — Hochterz
Tiefterz — Hochquart — Hochquart
Tiefterz — Hochquart — horizontale Terz
usw.

§ 18. Die Doppelhiebe, die Hiebe mit dem Tempo (A-tempo-Hiebe) und deren Verwendung.

(Siehe A, § 20.)

Doppelhiebe.

Tiefterz — Hochquart
Hochquart — Hochterz
Hochterz — Hochquart

Hochquart	—	Tiefterz
Tiefterz	—	Hochterz
Sekond	—	Sekond
Sekond	—	Prim
Prim	—	Sekond
Tiefterz	—	Tiefterz
Hochquart	—	Hochquart
Hochterz	—	Hochterz

Beispiele für A=tempo=Hiebe.

Mit dem Tempo einer ungedeckten Hochquart des Rechtsfechters schlägt der Linke eine gedeckte Hochterz, mit dem Tempo einer ungedeckten Hochterz eine gedeckte Hochquart, mit dem Tempo einer ungedeckten Sekond, Tiefterz oder horizontalen Terz eine gedeckte Hochquart, Prim oder Terz.

§ 19. Die Kontratempohiebe.

(Siehe A, § 21.)

Beispiele.

1a. Der Kontratempohieb „steile Quart" auf Hoch= und horizontale Terz.

Man bewegt die Klinge nicht erst im Bogen, wie beim Anzuge der gewöhnlichen Quart, neben dem rechten Ohre vorbei bis über die linke Seite seines Kopfes zurück, sondern schwingt die Klinge mit noch etwas mehr nach rechts gesetzter Faust als bei der gewöhnlichen Hochquart aus der verhangenen Auslage und, indem man die Stärke bzw. den Stulp der gegnerischen

Klinge entgegensetzt, gleich von seiner rechten Seite nach der rechten Kopfseite des Gegners. Hierbei sollen Faust und Klinge auch einen steileren Winkel als bei der Hochquart bilden, und zwar einen Winkel von 25°, weil sich an dem steileren Winkel der Schwung des gegnerischen Hiebes wirksamer bricht. Dieser Kontratempohieb fällt also nahezu in die Richtung zwischen Hochquart und Prim.

1b. Der Kontratempohieb „steile Quart" auf die Hiebe „Tiefterz" und „Sekond".

Der Hiebanzug bleibt derselbe, der Hieb kann unter Umständen in zweierlei Weise angebracht werden.

Erstens: Schlägt der Gegner die genannten Hiebe mit zu tiefem Arme, so schlägt man den Kontratempohieb „steile Quart" gleich über den Stulp des Gegners nach dessen Kopf.

Zweitens: Schlägt er die betreffenden Hiebe zwar mit hohem Arme, aber mit nicht genügend nach links gestellter Klinge, so daß die linke Seite seines Gesichtes ungedeckt bleibt, so schlägt man den Kontratempohieb „Quart", ähnlich der Hochterz, von außen über die Klinge des Gegners nach dessen Kopf.

2. Der Kontratempohieb „steile Terz" auf Hoch- und horizontale Quart.

Dieser Hieb wird mit etwas höherer und auch etwas mehr nach links gestellter Faust, in einem steileren Winkel als die Hochterz, und zwar in einem Winkel von 25°, auf dem engsten Wege nach vorn gegen die Stärke der gegnerischen Klinge, von unserer rechten

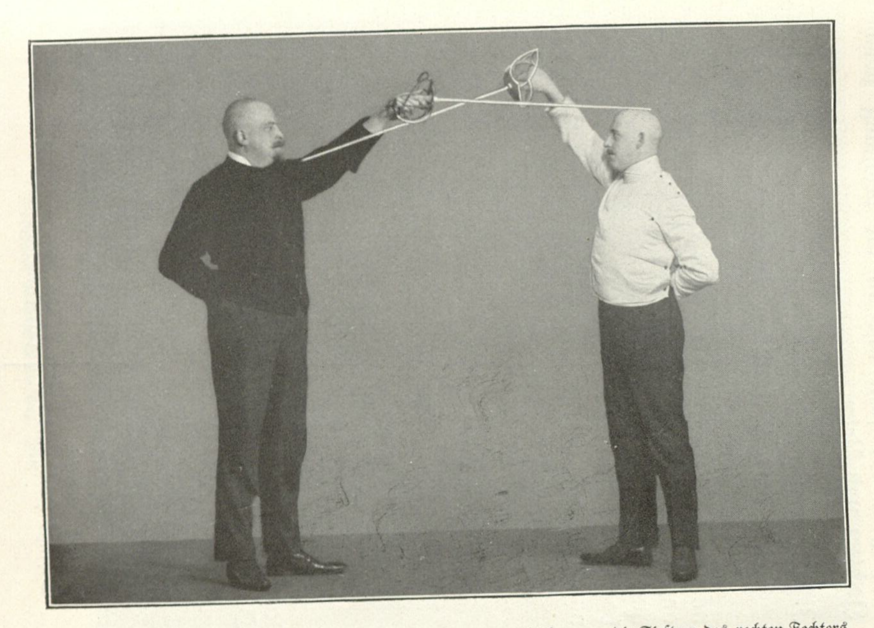


Abb. 25. Der linke Fechter schlägt Hakenquart als Kontratempohieb gegen die Tiefterz des rechten Fechters.

Seite nach der linken Seite des Kopfes des Gegners geschlagen. Er fällt also in die Richtung zwischen Hochterz und Prim.

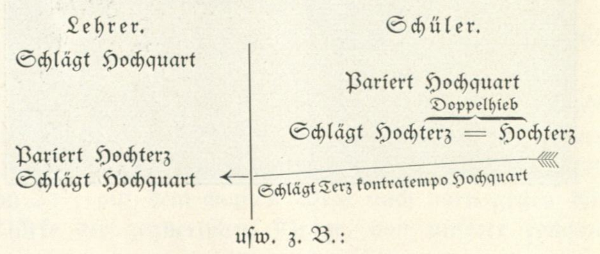
3. Der Kontratempohieb „Hakenquart“ auf die Hiebe Tiefterz, Sekond und horizontale Terz.

In demselben Augenblick, in dem uns der Gegner mit einer Tiefterz, Sekond oder horizontalen Terz angreifen will, setzen wir Klinge und Arm in Hakenquartrichtung der gegnerischen Klinge entgegen. Wie hoch unsere Klinge dabei zu stehen hat, richtet sich immer nach der Lage der gegnerischen Klinge (siehe Abb. 25).

Beispiele:

Lehrer.	Schüler.
Hochquart	
	Pariert Hochquart Schlägt Hochterz
Pariert Hochterz Schlägt Hochquart	
	Pariert Hochquart

Derselbe Gang, in dem auf die zweite Hochquart des Lehrers eine steile Terz als Kontratempohieb vom Schüler geschlagen wird:



usw. z. B.:



Abb. 26. „Sekundant“.
Modelliert von H. J. Mesdag, Jena.

Gänge von drei und vier Hieben, von denen der letzte Hieb unangesagt geschlagen wird; der unangesagte letzte Hieb wird mehrfach pariert, zuweilen wird nach eigenem Ermessen auf ihn kontratempo geschlagen.

§ 20. Das Kontrafechten.

(Siehe A, § 22.)

Zweiter Teil

Deutsche Säbelfechtschule

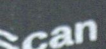
Vorwort
zur ersten Auflage der Deutschen Säbelfechtschule.

Der dringende Wunsch eines jeden Mitgliedes des Vereins Deutscher Fechtmeister — wir zählen jetzt die Fechtlehrer von fast allen Hochschulen unseres Vaterlandes zu den unsrigen — war es seit langer Zeit, die Grundzüge einer einheitlichen Schule für das Säbelfechten aufgezeichnet zu wissen, wie wir diese für das Rapier- und Stoßfechten besitzen*).

Nicht nur allein für uns und unsere Schüler wurde dieser Wunsch rege, sondern auch um weiteren Kreisen, als Schulen, Fechtvereinen, Turnanstalten usw., die Möglichkeit an die Hand zu geben, sich einer Methode anzuschließen, welche durch Annahme auf dem Verbandstage des Vereins Deutscher Fechtmeister im August 1906 in Jena**) als die maßgebende anerkannt worden ist.

*) Deutsche Hiebfechtschule für Korb- und Glockenrapier. Leipzig, J. J. Weber. Erste Auflage 1887. Zweite Auflage 1901. Deutsche Stoßfechtschule. Nach Kreußlerschen Grundsätzen. Leipzig, J. J. Weber. 1892. Um uns keiner Weitläufigkeit hinzugeben, haben wir den Sinn derjenigen Paragraphen dieser unserer Schulen, die auch für dieses neue Werkchen maßgebend sind, angezogen.

**) Gelegentlich der Generalversammlung unseres Vereins im August 1904 in Heidelberg wurde eine Kommission, bestehend aus den Universitätsfechtmeistern: Harms, Marburg, Grüneklee, Göttingen, Roux, Leipzig, und nach dessen Ausscheiden Grüne-



Auf Grund langjährigen Studiums und der Erfahrung, die wir mit Sorgfalt in dem Büchlein verwendeten, auf Grund dessen, daß wir innerhalb des Vereins mit Fechtmeistern aus Nord und Süd, aus Ost und West unsere Ansichten über diesen und jenen Punkt des Säbelfechtens austauschen konnten, glauben wir eine Anleitung gegeben zu haben, die uns zu der angenehmen Hoffnung berechtigt, daß wir unseren Zweck, ein einheitliches Fechten in unserer Waffe herbeizuführen, erreichen werden.

Möge dieses Büchlein seinen Weg machen und allen Interessenten sagen, daß es nicht von dem Verein Deutscher Fechtmeister gutgeheißen wird, wenn durch wüstes, planloses Drauflosschlagen mit dieser Waffe die Kunst in den Staub gezogen wird; nein, möge ihnen dieses Büchlein erzählen, daß für ein edles, kunstgerechtes, schönes Fechten mit dem Säbel jetzt und für alle Zeit in die Schranke treten wird

Jena, August 1906.

der Verein Deutscher Fechtmeister.

Klee, Königsberg, Richter, Berlin, und Seemann-Kahne, Jena, gewählt, die bis zum nächsten Versammlungstage 1906 „Die deutsche Säbelfechtschule" druckfertig vorzulegen hatte. Nach Festlegung der wichtigsten Punkte des geplanten Buches im Januar 1906 in Jena wurde Herrn C. Seemann-Kahne, Jena, von der Kommission die Bearbeitung des Werkchens übertragen und dessen Arbeit im April 1906 in Göttingen von der Kommission durchberaten.

Inhaltsverzeichnis des zweiten Teiles.

A.

Das deutsche Säbelfechten aus der steilen Auslage „rechts gegen rechts".

B.

Das deutsche Säbelfechten aus der steilen Auslage „links gegen rechts".

A.

Das deutsche Säbelfechten aus der steilen Auslage „rechts gegen rechts".

§ 1. Die Beschreibung des Säbels.

Die bisher auf unseren Hochschulen gebräuchlichen Säbel haben, besonders was die Krümmung und Breite der Klinge anbetrifft, verschiedene Formen. Der Unterricht in dieser Waffe kann sich naturgemäß nur dort genau decken, wo die gleiche Waffe gebraucht wird; wir sind aus diesem Grunde bei unserem Lehrgang von einem ganz bestimmten, unten näher beschriebenen Säbel, dem sog. „Korbsäbel", ausgegangen. Er besteht aus der Klinge und dem Gefäß.

Die Klinge, die wir als Norm annehmen, hat eine Krümmung von der horizontalen Ebene nach dem Bogenrücken von 45 bis 55 mm und ist, am Schloß gemessen, 18—20 mm breit.

Was die Einteilung der Klinge anlangt, verweisen wir auf Teil IA (Hiebfechtschule für Korb- und Glockenrapier) § 1, S. 20.

Den Teil unserer Klinge, mit dem wir im Hieb die größte Wirkung ausüben können, nennen wir den „Mittelpunkt des Schwunges".

Bei der beschriebenen Säbelklinge liegt dieser in der Schwäche der Klinge. Unser ganzes Augenmerk

wird also darauf zu richten sein, in jeder Klingenlage stets mit dem „Mittelpunkt des Schwunges" unseren Gegner zu treffen.

Das Gefäß unserer Waffe setzt sich zusammen aus Hiebblatt mit Vorder-, Seiten-, Terz- und Quartbügel (insgesamt Korb genannt), ferner aus Griff, Lederschlinge und einer Schraubenmutter, die im Gewinde die Klinge mit dem Griff zusammenhält.

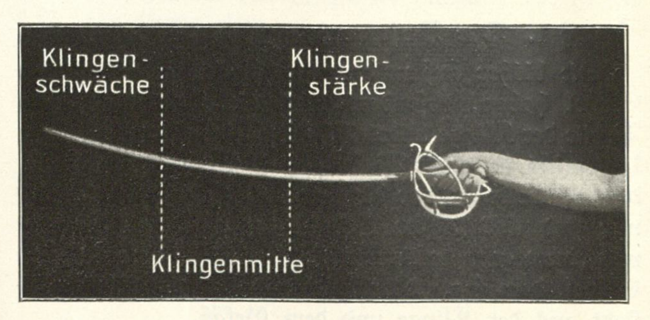


Abb. 27. Das Anfassen des Säbels.

§ 2. Das Anfassen des Säbels.

Man steckt den Zeigefinger so weit durch die Lederschlinge, daß sein mittleres Glied in der Schlinge liegt, und krümmt den Finger dergestalt, daß er nicht aus diesem Leder gleiten kann.

Den Daumen legt man auf die abgeflachte Rückseite des Griffes, weit genug vom Hiebblatt entfernt, um schmerzhafte Prellungen zu vermeiden.

Die übrigen Finger umschließen fest den Griff.

Es ist auf das unbedingte dauernde Festhalten des Griffes besondere Aufmerksamkeit zu verwenden. In

keinem Falle, weder beim Hiebe noch bei der Parade, darf der Daumen auf dem Griffe gleiten; dies ist ein grober Fehler, vielfach herrührend aus dem falschen Bestreben, die Klingenspitze noch über die Parade des Gegners hinüberzuschwippen; falsch deswegen, weil erstens für den Fall eines gegnerischen A-tempo-Hiebes*) der Griff nicht mehr fest genug in der Hand liegt, oder zweitens, weil durch das damit verbundene zu hohe Heben des Korbes der Unterarm in Blöße kommt.

§ 3. Die Fechterstellung.

Wie bei allen Leibesübungen so ist im besonderen beim Fechten**) auf die richtige Kräfteverteilung der größte Wert zu legen. Nirgends darf ein Anspannen der Muskulatur eintreten, wo es nicht erforderlich ist. Weder bei der „Fechterstellung" noch in der „Auslage" (§ 4) soll der Körper in krampfartiger Spannung sein. Die Atmung sei ruhig und regelmäßig. Erst in dem Augenblick, in dem der Hieb gesetzt oder die Parade genommen werden soll, wirken die geeigneten Muskelgruppen explosivähnlich rasch. Blitzartig arbeiten Auge, Hand, Arm, Schulter, Beine zusammen, um den Hieb anzubringen, bevor der Gegner

---

*) In gleichem Tempo, zu gleicher Zeit geschlagener Hieb.

**) Jahn sagt in seiner „Deutschen Turnkunst", Berlin 1816, Seite XIII: „Das Fechten ist eine wesentliche Hauptübung und zur vollständigen Turnbildung ganz unentbehrlich". Siehe ferner Schleiermacher in „Über Universitäten", 1808, Seite 129 ff.: „Vorzüglich müßten alle gymnastischen Übungen und namentlich das Fechten unter öffentlicher Autorität kunstgemäß bis zur höchsten Vollkommenheit getrieben werden".

die Möglichkeit der Parade hat. Genau so bei der Parade. Also zusammenfassend: Mit größter Sparsamkeit an Körperkräften das Höchste zu erreichen suchen, ohne dem Organismus zu schaden!

Nun zur Fechterstellung. Sie ist diejenige Stellung, die die Fechter zur Verteidigung sowie zum Angriff gleicherweise befähigt und die Grundlage jeder Fechtweise bildet.

Zum besseren Verständnis der nachfolgenden Erklärungen sei bemerkt, daß wir die wagerechte Linie, die wir uns von dem einen Fechter nach dessen Gegner zu gezogen denken, die Mensurlinie nennen wollen.

In die Fechterstellung gelangt man aus der „Grundstellung" durch eine Achtelwendung linksum (der Linksfechter: rechtsum) bei gleichzeitigem Öffnen der Füße zu einem Winkel von 90° und Setzen des rechten (beim Linkser: linken) Fußes in eine Entfernung von $1^1/_2$ bis 2 Fuß gerade – im Laufe der Mensurlinie – nach vorn.

Beide Knie werden gebeugt, und zwar so, daß das linke (hintere Knie) mit der Fußspitze und das rechte mit dem Hacken abschneidet.

Das Körpergewicht ruht hauptsächlich auf dem linken Beine, damit das rechte (das Ausfallbein) sich beim Ausfalle, ohne das Körpergewicht erst auf das linke Bein übertragen zu müssen, blitzschnell und federnd vorschnellen kann.

Hierbei ist der Unterleib ein wenig zurückgezogen; die beim Fechten untätige Hand ruht bequem auf dem Rücken; die linke Schulter ist zurückgenommen analog der Fußstellung. Das Gesicht muß geradeaus, dem

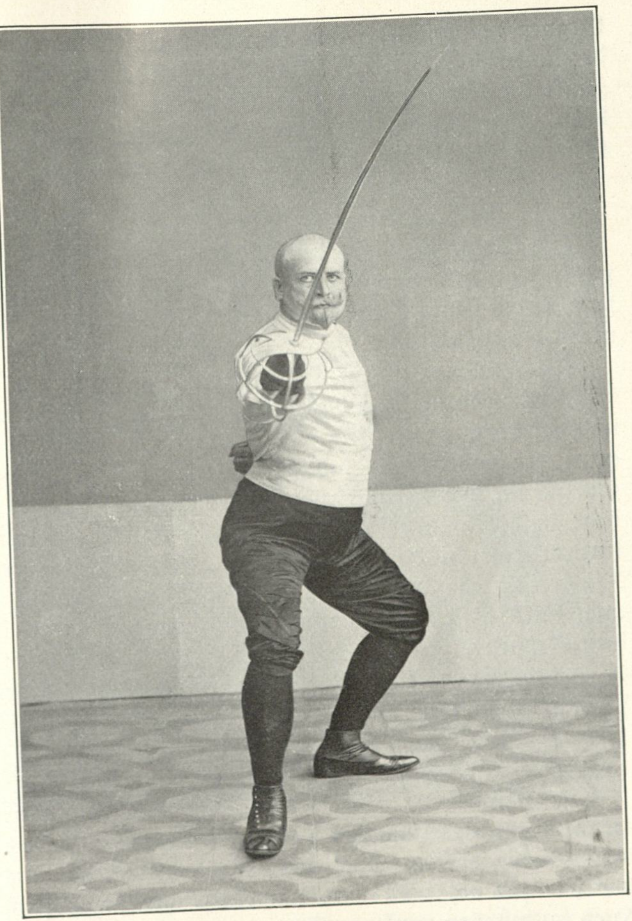


Abb. 28. Die Auslage, von vorn gesehen.

Gegner zu gerichtet sein. Den Blick richtet man auf den unter § 7, S. 123, näher beschriebenen „Drehpunkt der Bewegungen", weil man auf diese Weise beim Angriff so gut wie bei der Verteidigung des Gegners die Klinge am besten beobachten kann.

§ 4. Die Auslage.

Die Auslage bietet dem Fechter einen Anhaltepunkt, von dem aus er sich eine gewisse Berechnung zum Zweck seiner Verteidigung und seiner Angriffe zu machen imstande ist.

Die Auslage bei dem Fechten „rechts gegen rechts" ist so zu nehmen, daß das Hiebblatt in Schulterhöhe und vor der Schulter steht. Der rechte Arm (der Fechtarm), der wohl gerade, indessen nicht krampfhaft durchgedrückt ist, im Gegenteil *weich* und *entspannt* wird, liegt in horizontaler Ebene. Der Griff dagegen soll *immer fest in der Hand* liegen. Die Spitze der Klinge soll von der Faust in einem Winkel von 45° nach links abstehen und ungefähr in gleichem Winkel dem Gegner zu gerichtet sein. Die Schärfe der Klinge ist dabei etwas nach rechts außen gerichtet (siehe Abb. 28 und 29).

§ 5. Die Mensur.

Die Entfernung, die beide Fechter voneinander trennt, heißt im Sinne der Fechtkunst *Mensur*. Jedes kunstgemäße Fechten hängt von der richtigen Schätzung der Mensur ab, weil wir, um einen wirkungsvollen Hieb auszuteilen, unseren Gegner vor allem mit dem in § 1 beschriebenen „Mittelpunkt des Schwunges"

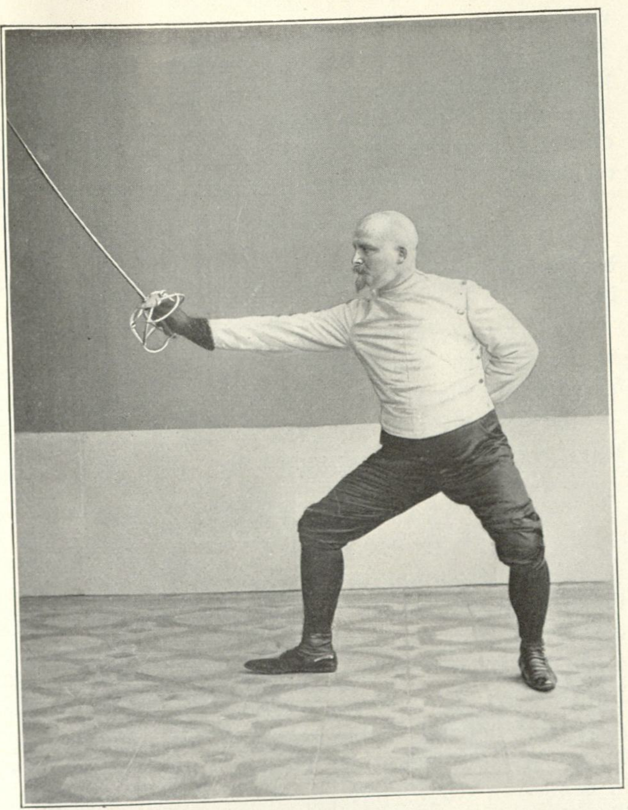


Abb. 29. Die Auslage, von der Seite geſehen.

treffen müſſen. In der richtigen Menſur, alſo in einer nicht zu weiten oder zu engen, kann der Fechter auch die Vorteile der normalen Auslage beſſer ausnützen,

weil er den gegnerischen Angriffen die Stärke der Klinge nach allen Seiten hin auf dem kürzesten und schnellsten Wege entgegensetzen und auch während der Hiebanzüge seine Faust schnell aus einer Lage in die andere bringen kann. Man unterscheidet im allgemeinen drei Mensuren: weite, mittlere und enge Mensur.

Die weite Mensur ist die, in der sich die Klingen der Fechter in der Auslage in ihren ganzen Schwächen kreuzen.

In der mittleren Mensur kreuzen sich die Klingen in der halben Schwäche, während in der engen Mensur sich die Stärken der Klingen berühren.

Bei Bearbeitung dieses Werkchens haben wir die mittlere Mensur zugrunde gelegt (siehe Abb. 30).

§ 6. Der Ausfall.

(Siehe auch I. Teil, § 6, S. 32.)

Der Ausfall hat den Zweck, unsere Hiebe dem Gegner zuzuführen. Er wird dadurch ausgeführt, daß der rechte Fuß in gerader Linie, der Mensurlinie, gegen den Gegner so weit vorgeschnellt wird, daß das Knie, das gebogen bleibt, senkrecht über dem rechten Fußgelenk und die Spitze des Fußes in gerader Richtung zum Gegner steht; das linke (hintere) Bein wird in demselben Augenblicke energisch gestreckt. Der linke Fuß bleibt während des Ausfalles mit seiner ganzen Sohle fest auf dem Boden stehen.

Der Ausfall muß leicht und schnell vor sich gehen, er erfordert wegen des Schwunges der Waffe eine große Sicherheit und Fertigkeit. In dem Augen=

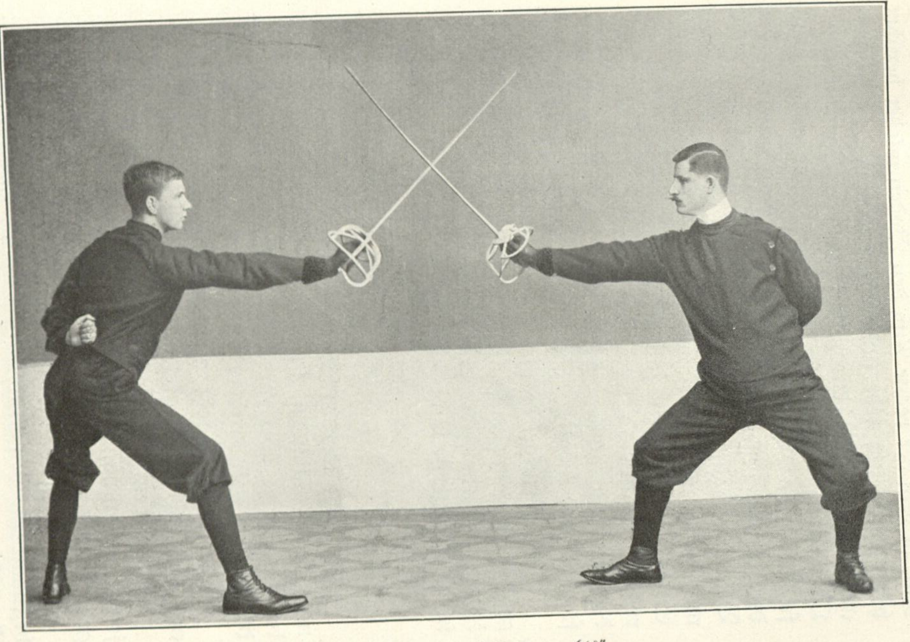


Abb. 30. Auslage „rechts gegen rechts“.

blick, in dem der rechte Fuß den Boden wieder berührt, hört gleichzeitig jede andere Bewegung des Körpers auf. Wenn auch durch das weitere Vorneigen des Oberkörpers eine größere Ausfallslänge erzielt wird, so hat dieses Vorlegen doch den großen Nachteil, daß der Körper, dessen ganzes Gewicht sich auf das rechte Bein überträgt, sich im entscheidenden Augenblick nicht mit genügender Geschwindigkeit zurückziehen kann. Stets ist beim Ausfall darauf zu achten, daß der rechte Fuß nur so weit voreilt, als es zum Zwecke des Treffens notwendig ist. Der Ausfall sei also stets so klein wie möglich, aber groß genug (siehe Abb. 31).

Das Zurückgehen aus dem Ausfall wird so ausgeführt, daß der ausfallende Fuß auf demselben Wege knapp, unhörbar über dem Fußboden, und leicht wieder in die Fechterstellung zurückgesetzt wird.

§ 7. Die Hiebe im allgemeinen.

Die Hiebe werden nach den Lagen der Faust sowie nach den Richtungen, in denen sie ausgeführt werden, benannt. Die horizontale Richtung der Hiebe scheidet die hohen von den tiefen Hieben.

Jeder Hieb besteht aus zwei sehr schnell aufeinanderfolgenden Tätigkeiten:

1. aus dem Setzen der Faust und Klinge in diejenige Richtung, in der wir den Gegner anzugreifen gedenken: dem Hiebanzug, und

2. aus dem damit zu verbindenden Schwunge, der bestimmt ist, den Hieb dem Gegner zuzuführen: der Ausführung des Hiebes.

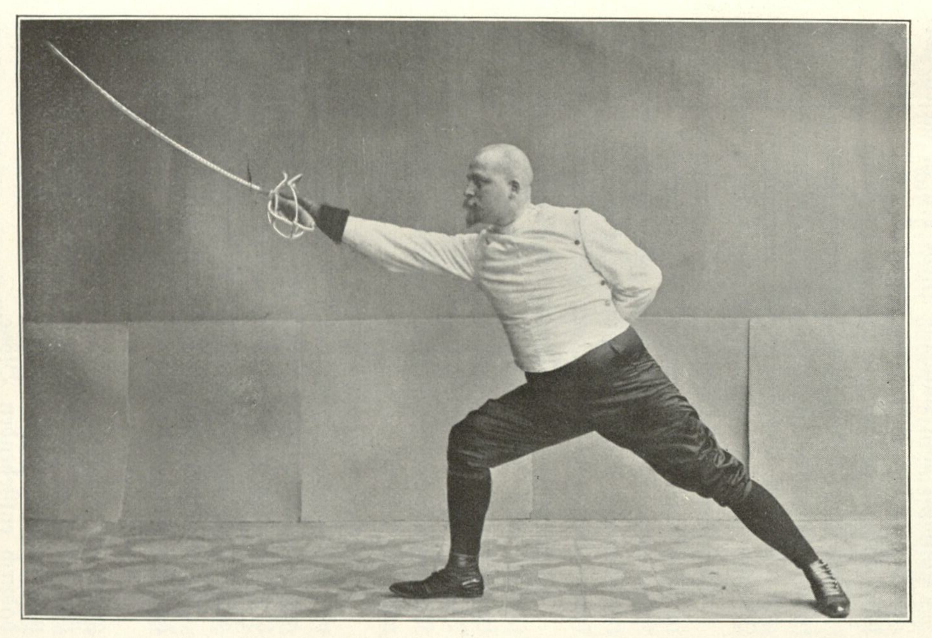


Abb. 31. Der Ausfall.

(Anfänger läßt man die Hiebe erst in diesen zwei Zeiten langsam ausführen, damit ihnen die erforderlichen Einzelbewegungen geläufig werden.)

Der Arm wird in dem Augenblick, in dem der Hieb fallen soll, gestreckt und in gerader Richtung nach vorn gut aus dem Schultergelenke herausgestoßen. Der Winkel des Handgelenkes bleibt dabei unverändert.

Der Anzug des Hiebes wird – wenn auch wenig – so doch bogenförmig ausgeführt, einesteils, um dem Hiebe mehr Schwungkraft zu geben, anderenteils, um des Gegners Klinge zu umgehen, wenn der Hieb nach deren entgegengesetzter Seite geführt werden soll.

Die bogenförmige Führung der Klinge beim Säbelfechten wird durch Drehung von Handgelenk und Unterarm bewirkt, wobei darauf zu achten ist, daß der Bogen, den die Spitze der Klinge beschreibt, der Klingenlage des Gegners entsprechend, weder zu groß noch zu klein ist.

Bei einem zu großen Bogen würde man, abgesehen von dem Zeitverlust, sich durch die dadurch entstandenen großen Blößen unter Umständen „Vorhieben" (siehe § 15) aussetzen, während man bei einem zu kleinen Bogen die gegnerische Klinge nicht umgehen kann.

Beim Hiebanzug ist besonders darauf zu achten, daß der Unterarm durch den Säbelkorb gedeckt bleibt.

Obwohl der Arm beim Hiebanzuge im Ellenbogengelenk „weich" (also nicht fest durchgedrückt) zu halten ist, muß doch streng darauf geachtet werden, daß er nicht gekrümmt oder zu hoch gehoben wird wegen der dadurch entstehenden Blöße.

Da, wie wir gesehen haben, bei Ausführung des Hiebes die Spitze der Klinge eine bogenförmige Bahn beschreibt, ist logischerweise „ein Punkt" der Drehpunkt der Bewegung. Dieser liegt im Schwerpunkt des Säbels, bei unserer Waffe also unmittelbar über

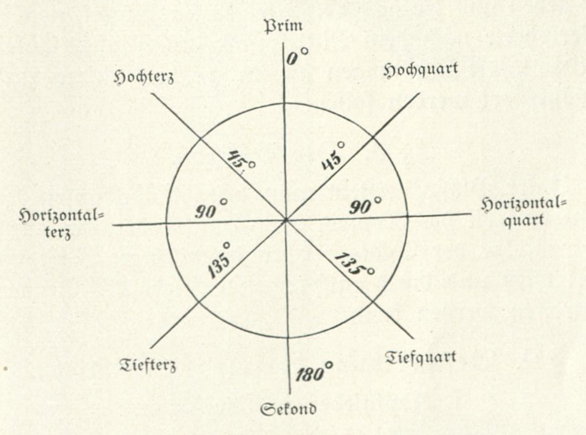


Abb. 32. Einteilung der Hiebe.

dem Gefäß. Bei einem fehlerfrei ausgeführten Hiebe muß dieser Drehpunkt stets in der Gefechtsebene bleiben, damit in keinem Augenblick des Hiebes die Deckung verlorengeht.

Das Zurückgehen aus dem Hiebe in die Auslage geschieht, indem man die Schärfe der Klinge nach oben dreht und mit geradem Arm die unter § 4 beschriebene Auslage wieder einnimmt.

Zielpunkte aller Hiebe sind bei unserem Säbelfechten: der Kopf, der Arm und die Brust.

Nehmen wir des Gegners Kopf als eine vor uns befindliche Zielscheibe an, deren Mittelpunkt die Nase bildet, und denken uns ihn, wie Abbildung 32 zeigt, in vier rechte Winkel geteilt und diese wieder halbiert, so geben uns die acht Schenkel dieser Winkel, von der Peripherie nach dem Mittelpunkt des Kopfes laufend gedacht, die Richtungen an, in welchen unsere Hiebe ausgeführt werden sollen.

§ 8. Die Blößen.

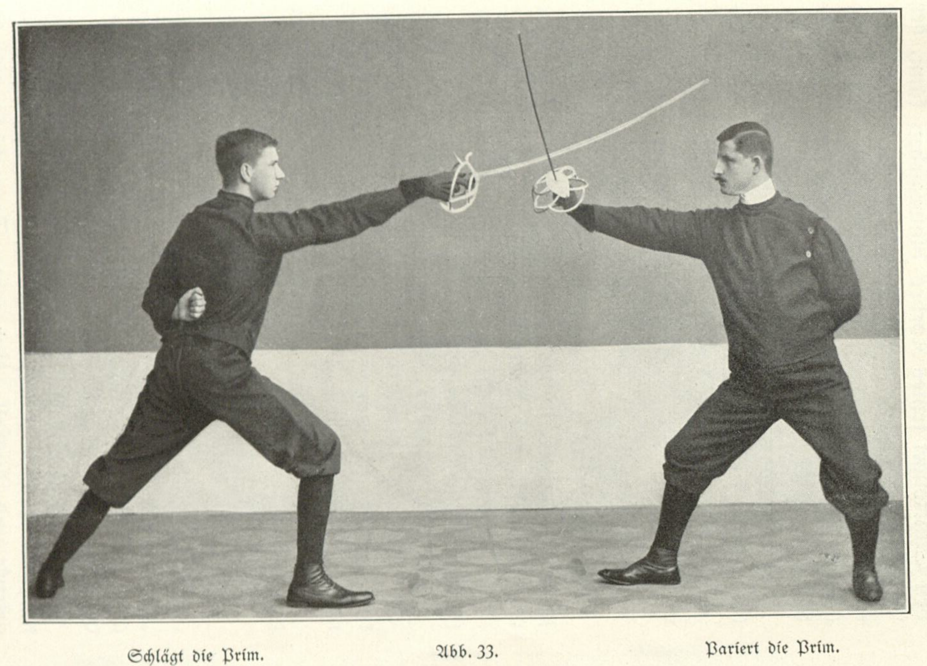
Unter Blöße versteht man beim Säbelfechten denjenigen Teil des Kopfes, des Armes oder der Brust, der infolge der Auslage oder irgendeiner Bewegung frei wird und durch entsprechende Hiebe des Gegners getroffen werden kann.

§ 9. Beschreibung der einzelnen Hiebe.

I. Kopfhiebe: 1. Die Prim.

Auf Tempo „eins" (Hiebanzug) bewegt man die Klinge um den Drehpunkt im Bogen so weit zurück, bis sie – Schneide nach vorn – vor dem Gesichte steht.

Auf Tempo „zwei" (Hiebausführung) wird die Klinge in Verbindung mit dem Ausfall, gutem Strecken des Armes und des Handgelenkes unter Herausstoßen des Armes aus dem Schultergelenk in der Richtung von oben nach unten nach der Mittellinie des Kopfes unseres Gegners geschwungen. Die Faust mit dem Korbe steht jetzt vor dem Gesicht, und zwar so hoch, daß der Fechter noch mit beiden Augen über



Schlägt die Prim. Abb. 33. Pariert die Prim.

den Quartbügel seines Korbes hinwegsehen kann, der Daumen liegt oben (siehe Abb. 33). In dieser Lage ist man gegen normal geschlagene A-tempo-Hiebe (wohlverstanden A-tempo-Hiebe, nicht gegen „Nachhiebe") gedeckt.

Auf Tempo „drei" (Zurückgang) tritt der Schüler (der linke Fuß bleibt stehen) möglichst schnell in die Fechterstellung zurück und nimmt gleichzeitig die Auslage wieder ein.

2. Die Sekond.

Tempo „eins": Die Klinge geht um den Drehpunkt im Bogen so weit nach unten, bis sie genau entgegengesetzt zur Prim – kleiner Finger oben – steht. Die Faust steht so hoch, daß Kopf und Arm gegen hohe Vorhiebe gedeckt sind.

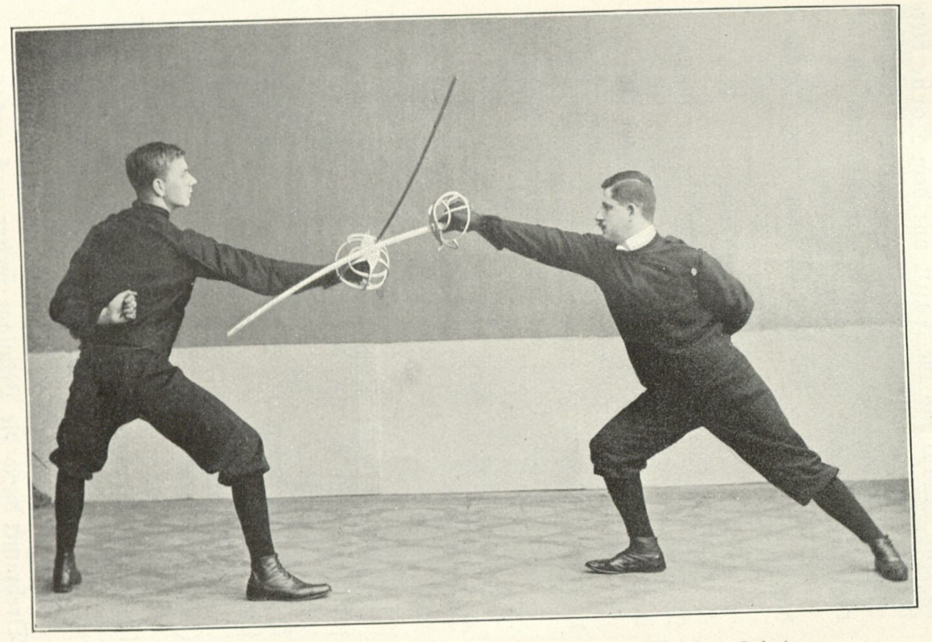
Auf Tempo „zwei" schwingt man mit Ausfall, unter Benutzung der Armgelenke, die Klinge in der Richtung von unten nach oben dem Gegner zu. – Schärfe nach vorn (siehe Abb. 34).

Tempo „drei": Auf dem kürzesten Wege zurück in die Auslage.

3. Die Hochterz.

Tempo „eins": Man bewegt die Klinge um den „Drehpunkt" so weit zurück, bis sie mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 45° bildet. – Schärfe der Klinge auf den Gegner gerichtet.

Tempo „zwei": Unter Beibehaltung dieses Winkels nach der rechten Kopfseite mit Benutzung der Armgelenke und Ausfall. Um gegen Tempohiebe gedeckt



Pariert die Sekond. Abb. 34. Schlägt die Sekond.

zu sein, bewegt sich die Faust mit dem Korbe hierbei parallel zur Mensurlinie — Faust vor der rechten Schulter — nach vorn. Die Hand geht keinesfalls mit nach links (innen) (siehe Abb. 35).

Tempo „drei": Auf dem kürzesten Wege zurück in die Auslage.

4. Die Horizontalterz.

Tempo „eins": Die Klinge wird in der analogen Weise zurückgezogen wie bei der Hochterz, jedoch so weit nach unten, daß sie mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 90° bildet. Schärfe nach vorn dem Gegner zu gerichtet.

Tempo „zwei": In gleicher Weise wie bei Hochterz (siehe Abb. 36).

Tempo „drei": Auf dem kürzesten Wege in die Auslage zurück.

5. Die Tiefterz.

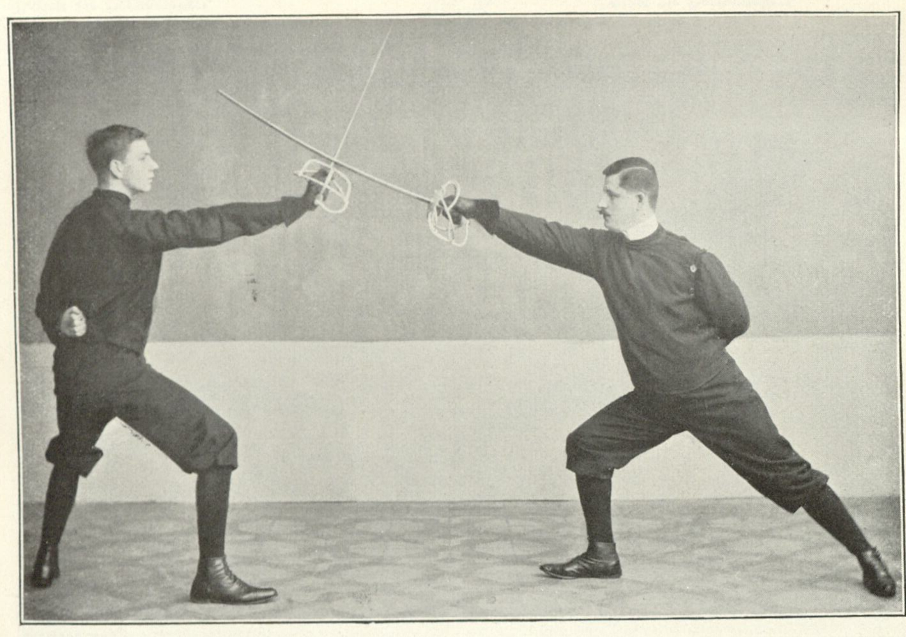
Tempo „eins": Der Anzug in demselben Wege fortgehend wie bei der Horizontalterz, bis die Klinge zu der Längenachse des Fechters einen Winkel von 135° bildet, wobei die Schärfe der Klinge auf den Gegner gerichtet ist.

Tempo „zwei": In analoger Weise wie vorstehend (siehe Abb. 37).

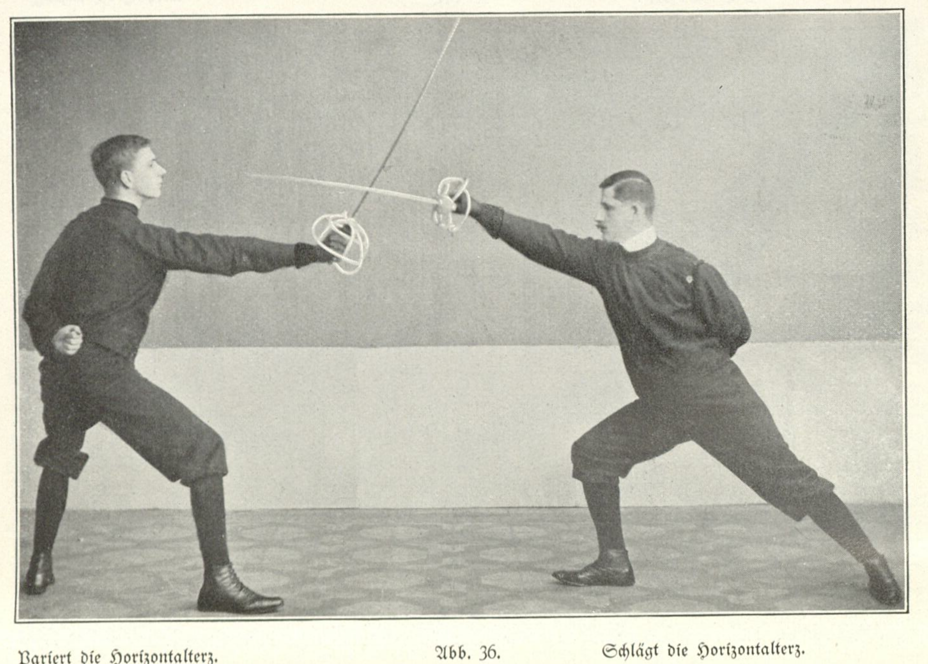
Tempo „drei": Auf dem kürzesten Wege wieder in die Auslage zurück.

6. Die Hochquart.

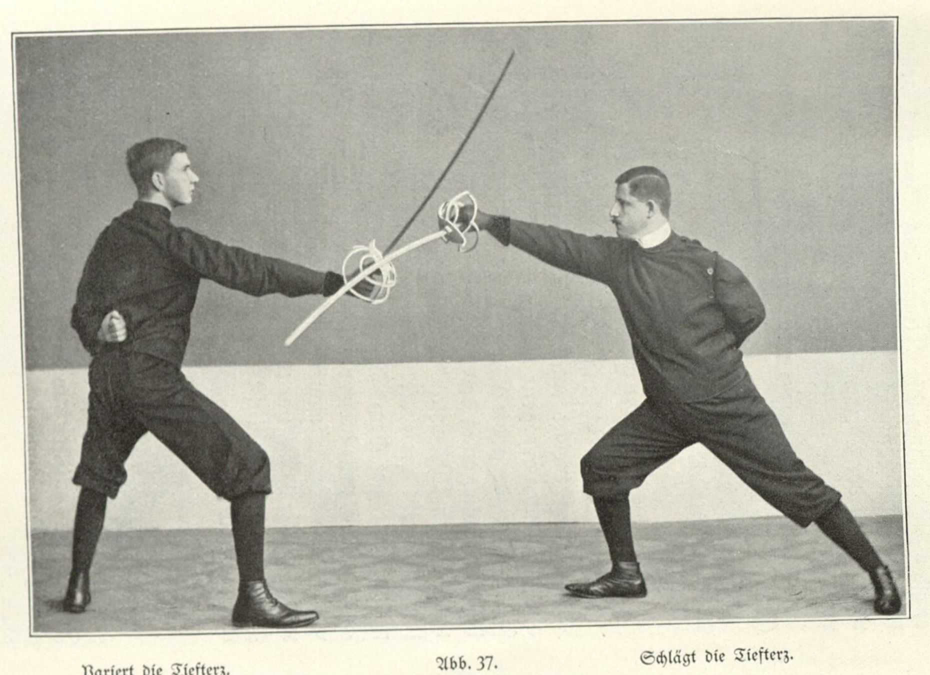
Tempo „eins": Die Klinge bewegt sich um den Drehpunkt durch die Primlage weiter nach rechts, im



Pariert die Hochterz. Abb. 35. Schlägt die Hochterz.



Pariert die Horizontalterz. Abb. 36. Schlägt die Horizontalterz.



Pariert die Tiefterz. Abb. 37. Schlägt die Tiefterz.

engsten Wege um die Klinge des Gegners gehend, bis sie — die Knöchel der Faust liegen schräg rechts unten — zu der Längenachse des Fechters einen Winkel von 45° bildet. — Schärfe nach vorn.

Tempo „zwei": In analoger Weise wie vorstehend (siehe Abb. 38).

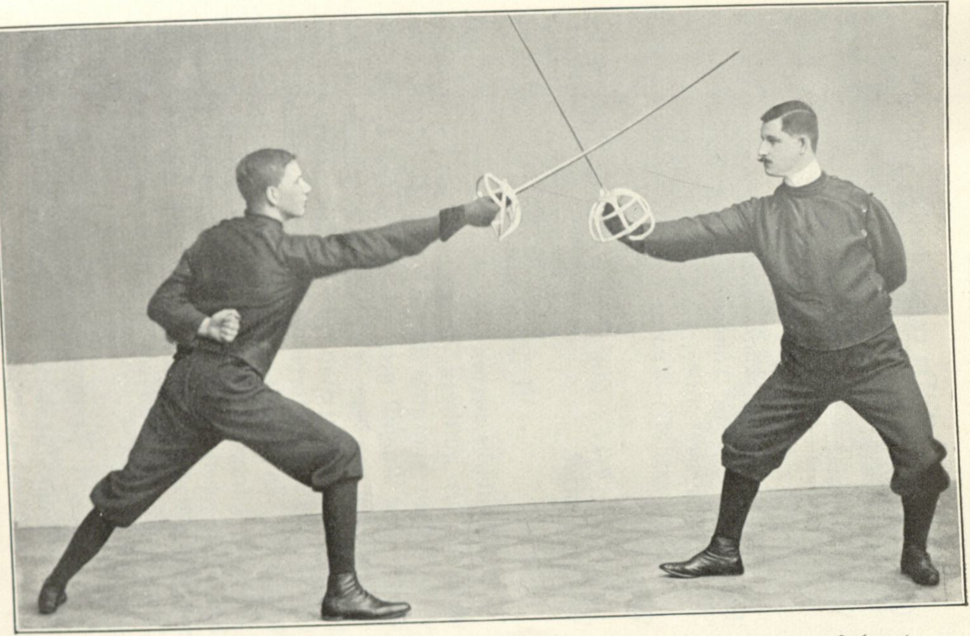
Tempo „drei": Auf dem kürzesten Wege in die Auslage zurück.

6a. Die durchgezogene Hochquart.

Anzug und Richtung wie bei der Hochquart; die Ausführung weicht insofern von der Hochquart ab, als diese durchgezogene Quart nicht mit Schwung geschlagen, sondern die Klinge der Länge nach schneidend bis zur Vollendung des Hiebes durchgedrückt wird, bis man keinen Widerstand mehr findet. Ist die Klinge frei, so dreht man die Schärfe sofort nach oben und nimmt mit geradem Arm die Auslage wieder ein. Wegen der mit diesem Hiebe verbundenen größeren Gefahr des Getroffenwerdens ist peinlich auf die sichere und schnelle Ausführung zu achten. Diese durchgezogene Hochquart ist besonders als „Nachhieb" — niemals als A-tempo-Hieb — anzuwenden.

7. Die Horizontalquart.

Tempo „eins": Derselbe Weg wie bei Hochquart; jedoch geht die Klinge weiter hinunter, bis sie zu dem Fechter im Winkel von 90° steht. — Schärfe nach vorn. — Die Innenseite der Hand zeigt hierbei nach oben.



Schlägt die Hochquart. Abb. 38 Pariert die Hochquart.

Tempo „zwei“: In entsprechender Weise wie bei 6 (siehe Abb. 39).

Tempo „drei“: Auf dem kürzesten Wege in die Auslage zurück.

8. Die Tiefquart.

Tempo „eins“: Analog dem vorherigen Anzuge, bis die Klinge zur Längenachse des Fechters einen Winkel von 135° bildet. – Schärfe nach vorn.

Tempo „zwei“: Analog dem Vorstehenden (siehe Abb. 40).

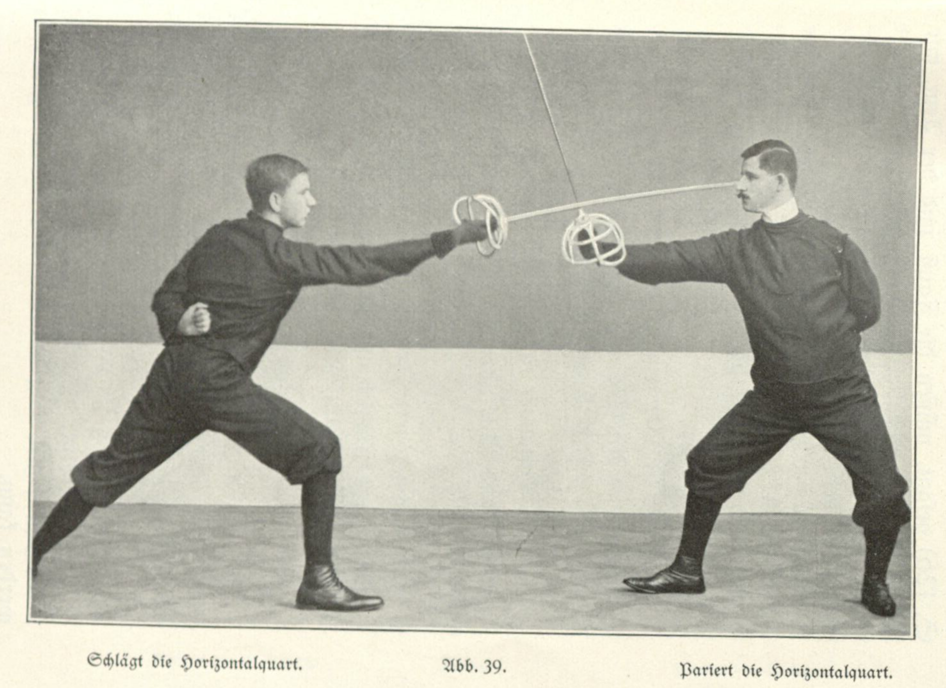
Tempo „drei“: Auf dem kürzesten Wege in die Auslage zurück.

II. Armhiebe.

Die Armhiebe werden stets ohne Ausfall geschlagen, weil aus der mittleren Mensur, die wir bei unserem Säbelfechten zugrunde legten, der gegnerische Arm immer ohne Ausfall getroffen werden kann; es hieße – abgesehen von dem Zeitverlust – sich unnütz in Gefahr bringen, wollte man einen Ausfall machen da, wo er nicht nur nicht erforderlich ist, sondern schädlich sein kann. Nur in der Anwendung als „Nachhiebe“ oder „Vorhiebe“ kann ein Erfolg mit Armhieben erzielt werden. Sicherheit in der Führung der Waffe gepaart mit Schnelligkeit ist Vorbedingung zur Erreichung des Zieles; auf fleißiges Üben ist deshalb besonderer Wert zu legen.

1. Die Armterz in Hochterzrichtung.

Anzug und Ausführung analog der Hochterz (siehe 3., S. 126) ohne Ausfall. Wie bereits (unter 3.,



Schlägt die Horizontalquart. Abb. 39. Pariert die Horizontalquart.

S. 126) gesagt, müssen die Faust und der Arm, wie in der Auslage, parallel zur Mensurlinie stehenbleiben und dürfen unter keinen Umständen nach links geschoben werden.

Ganz zu verwerfen sind die „Winkelterz" und die „Winkelprim" (Hakenquart) wegen der damit verbundenen großen Gefahr, durch Vorhieb oder Nachhieb des Gegners selbst getroffen zu werden.

2. Die Armterz in Tiefterzrichtung.

Anzug und Ausführung analog der Tiefterz (siehe 5., S. 128) ohne Ausfall.

3. Die Armquart in Horizontalquartrichtung.

Anzug und Ausführung analog der Horizontalquart (siehe 7., S. 132) ohne Ausfall.

4. Die durchgezogene Armquart in Hochquartrichtung.

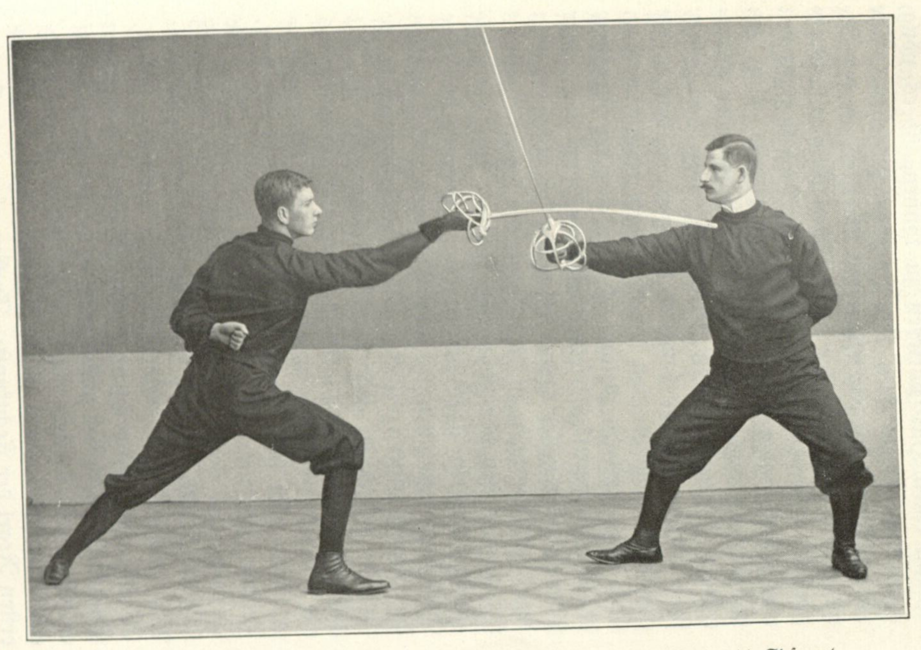
Anzug und Ausführung analog der durchgezogenen Hochquart (siehe 6a., S. 132) ohne Ausfall.

III. Brusthiebe (Brustquart).

Anzug und Ausführung wie bei der durchgezogenen Hochquart (siehe 6a., S. 132) mit dem Unterschied, daß das Ziel nicht der Kopf, sondern die Brust ist.

§ 10. Die Paraden im allgemeinen.

Parieren heißt: die Waffe den Hieben des Gegners so entgegensetzen, daß man von diesen nicht getroffen werden kann.



Schlägt die Tiefquart. Abb. 40. Pariert die Tiefquart.

Um einen Hieb parieren zu können, ist es nötig, daß man gelernt hat, ihn kommen zu sehen. Alle Hiebe können am raschesten und sichersten an der Bewegung der Stärke der gegnerischen Klinge („Drehpunkt") erkannt werden, denn jeder Hieb beginnt mit einer bestimmten Bewegung der Faust. Um den Schüler an das unbefangene Beobachten der gegnerischen Bewegungen zu gewöhnen, muß der Lehrer seine Hiebe anfangs langsam schlagen; so können die einzelnen Momente von den Schülern erkannt werden. Erst dann und im gleichen Schritt mit der Zunahme der Muskelspannkraft seines Schülers darf der Lehrer seine Hiebe schneller und wirkungsvoller schlagen. Ein derartiges Anpassen an die Fähigkeiten seines Schülers kennzeichnet den gewissenhaften Lehrer. Nur auf diese Weise kann ein Anfänger in der Fechtkunst diejenige Grundlage gewinnen, die zum Erlangen und Behalten der Kunstfertigkeit führt. Die Nichtbefolgung dieser Regeln, gegen die besonders Anfänger, die die Zeit nicht erwarten können, fehlen, zieht fast ausnahmslos ein Verpauktsein für immer nach sich. Dieses Verpauktsein gibt sich dann dadurch kund, daß die betr. Fechter gar nicht mehr dahin zu bringen sind, die Bewegungen ihres Gegners zu beobachten, und daß sie diesen Mangel durch falsch gebrauchten persönlichen Mut und vieles Drauflosschlagen zu verdecken suchen. Es ist wohl einleuchtend, daß bei einem derartigen Fechter das Treffen und Getroffenwerden dem Zufall anheimgegeben wird; und doch fordert der Selbsterhaltungstrieb eines jeden Fechters, nach der allerersten Regel der Fechtkunst: „Treffen ohne getroffen zu

werden" zu handeln, wozu vor allen anderen Mitteln die Kunst des Parierens dient; diese nicht durch Übung zu pflegen, hieße Vorteile aus der Hand geben, die die Kunst bietet.

Grundprinzip jeder Paradebewegung sollte es sein, daß in der Schlußstellung der Parade die „Schwäche" der gegnerischen Klinge in der eigenen Klingen„stärke" zu liegen hat. Von allergrößter Bedeutung für die Parade ist die Zeitwahl. Eine Parade kann nur wirkungsvoll ausgeführt werden, wenn sie genau mit dem zweiten Tempo des gegnerischen Angriffes zusammenfällt, d. h. sie darf weder „zu früh" noch „zu spät", weder „zu groß" noch „zu klein" gemacht werden.

Die Paraden zu den gegnerischen „Nachhieben" (siehe § 14, S. 149) werden in der Schlußstellung dieselben sein wie oben beschrieben, und die Bewegungen (die Wege) zu diesen Schlußstellungen sind dem Zeitmaß des „Nachhiebes" anzupassen, d. h. schlägt der Gegner rasch nach, so geht man nicht erst wieder in die Auslage zurück, sondern greift sofort auf dem kürzesten Wege die gegnerische Klinge.

§ 11. Die Paraden.

I. Paraden der Kopfhiebe. 1. Die Primparade.

(Siehe Abb. 33.)

Aus der Auslagestellung (§ 4) gehen wir — Schärfe nach oben — der Prim des Gegners präzis durch kurzes, energisches Heben unserer Faust in der der Bewegung des Angreifenden entsprechenden Weise entgegen.

2. Die Sekondparade.

(Siehe Abb. 34.)

Die Klinge wird in derselben Neigung nach vorn wie in der Auslage, nach rechts seitwärts – Drehpunkt Faust – bis zu einem Winkel von etwa 65 bis 70° gesenkt. Die Hand wird um ganze Fausthöhe nach links geschoben und gleichzeitig um halbe Fausthöhe nach unten gesenkt.

3. Die Hochterzparade.

(Siehe Abb. 35.)

Diese Parade wird in analoger Weise ausgeführt wie die gegen die Prim.

4. Die Horizontalterzparade.

(Siehe Abb. 36.)

Klinge und Faust (Korb) werden dem gegnerischen Hiebe so weit entgegengeführt, bis die Klinge eine senkrechte Lage bekommt und das rechte Auge links an der Klinge vorbeisehen kann.

5. Die Tiefterzparade.

(Siehe Abb. 37.)

Die Klinge wird, ähnlich wie bei der Sekondparade, nach rechts seitwärts gesenkt bis zu einem Winkel von 45°. Der Korb geht in der geraden vorgestreckten Lage um eine halbe Fausthöhe nach unten.

6. Die Hochquartparade.

(Siehe Abb. 38.)

Faust und Klinge werden aus der Auslage nach der linken Seite herumgedreht, so daß die Schärfe

der Klinge halb nach links zeigt und das linke Auge vollständig hinter der Klinge, d. h. an deren rechten Seite vorbeisehen kann. Bei dieser Drehung bleibt die Mitte der Klinge auf dem in der Auslage innegehabten Punkte stehen, und die Spitze dreht sich dementsprechend nach rechts.

6a. Die Parade der durchgezogenen Hochquart.

Ausführung analog wie vorstehend zur Hochquartparade (6.) mit dem Unterschied, daß die Faust (Korb und Klinge) sich entsprechend dem Angriff senkt.

7. Die Horizontalquartparade.

(Siehe Abb. 39.)

Diese Parade wird mit derselben Drehung der Faust und Klinge ausgeführt wie die Hochquartparade, nur daß die Spitze der Klinge auf dem Punkte der Auslage stehenbleibt, wodurch die ganze Klinge eine tiefere Lage bekommt.

8. Die Tiefquartparade.

(Siehe Abb. 40.)

Faust und Klinge drehen sich wie bei der Horizontalquartparade, und die Spitze der Klinge senkt sich ein wenig nach unten; der Arm bleibt auch bei dieser Parade vor der rechten Schulter, so daß sich nur die Faust und die Schärfe der Klinge nach unten wenden.

Außer den schon beschriebenen Paraden gibt es für die unter 6. bis 8. genannten auch die sog. *verhangenen* („verhängten") Paraden, die wir jedoch nur im Notfalle anzuwenden raten. Schlägt z. B.

der Gegner nach der ausgeschlagenen Sekond rasch *Hochquart* nach, so tritt man in die Fechterstellung zurück und pariert diesen Hieb *verhängt*, d. h. man läßt die Spitze der Klinge schräg nach unten und vorn zeigen, die Faust an der rechten Seite stehen wie bei der Auslagestellung, dreht die Schärfe der Klinge nach links oben und hebt entsprechend der Bewegung des Gegners im richtigen Moment Klinge und Faust kurz nach oben.

Gegen die *Horizontal-* und *Tiefquart* als Nachhieb verhält man sich ebenso, nur daß die Spitze der Klinge ein wenig mehr eingezogen wird, d. i. nach unten gesenkt.

II. Paraden der Armhiebe.

Im allgemeinen ist der Arm gegen schulgerechte Angriffe des Gegners allein schon durch die richtige Auslage geschützt. Schlägt der Gegner indessen extrem gesetzte Hiebe (Winkelhiebe), so ist man selbstverständlich gezwungen, den Arm durch eine der Bewegung des Gegners entsprechende Gegenbewegung zu schützen: immer so „klein" wie möglich, aber „groß genug".

III. Parade des Brusthiebes.

Wie bei der Hochquartparade (siehe 6., S. 140) indem man der Klinge des Gegners so weit nach „innen" bzw. „unten" entgegengeht, als erforderlich ist. Nie darf die Parade zu groß sein. Mehr als „gedeckt" ist nicht nur unnütz, sondern „gefahrbringend" wegen der durch die größeren Wege entstehenden größeren Blößen.

IV. Kreisparaden.

(Siehe unter § 13, 2., S. 148.)

§ 12. Die Finten.

Die Finten dienen als Täuschungsmittel, um sich am Gegner Blößen zu verschaffen. Die Finten werden dann angewendet, wenn der Gegner unsere einfachen Hiebe stets mit Sicherheit pariert. Man gibt sich z. B. den Anschein, als wolle man den Gegner mit einem Hiebe treffen und veranlaßt ihn so zur Parade dieser Finte. Da nun aber auch die beste Parade nicht imstande ist, alle Angriffe auf einmal abzuwehren, so schlägt man in dem Augenblicke der Parade mit gesteigerter Schnelligkeit einen Hieb in die durch die Parade entstandene Blöße. Die Finten müssen etwaiger Tempohiebe wegen in den schon beschriebenen gedeckten Anzügen, wie die Hiebe selbst, und ohne besonderen Schwung ausgeführt werden, damit uns noch Kraft genug übrigbleibt, die Klinge von der Finte schnell zum Hieb überzuführen.

Daher prägt sich der Schüler durch die Übung der Finten die richtige Setzung der Faust bei allen Hiebanzügen noch sicherer ein. Eine recht gründliche Übung in den verschiedensten Finten ist also zum Erlernen der Fechtkunst ganz unentbehrlich. Während des Fintierens darf nicht ausgefallen werden, sondern erst in dem Augenblick, in dem der eigentliche Hieb fällt; befindet man sich in der weiten Mensur, so werden die Finten während des Einrückens in die mittlere Mensur ausgeführt.

Über die Schnelligkeit bei der Ausführung einer Finte kann im allgemeinen keine Norm aufgestellt werden, vielmehr beruht die volle Wirkung allein in der Anpassung an die Fähigkeiten des Gegners. Hat man einen Gegner vor sich, der noch ein ungeübtes Auge hat, so wird eine zu schnell angedeutete Finte (weil ihm nicht erkennbar) ohne Erfolg sein. Die Grundidee der Finte ist also: während der einzelnen Bewegungen der Abwehr genügend Zeit und Raum zu gewinnen, um der endgültigen Parade des Gegners (der Schlußstellung) zuvorkommen zu können.

Wir teilen die Finten ein in

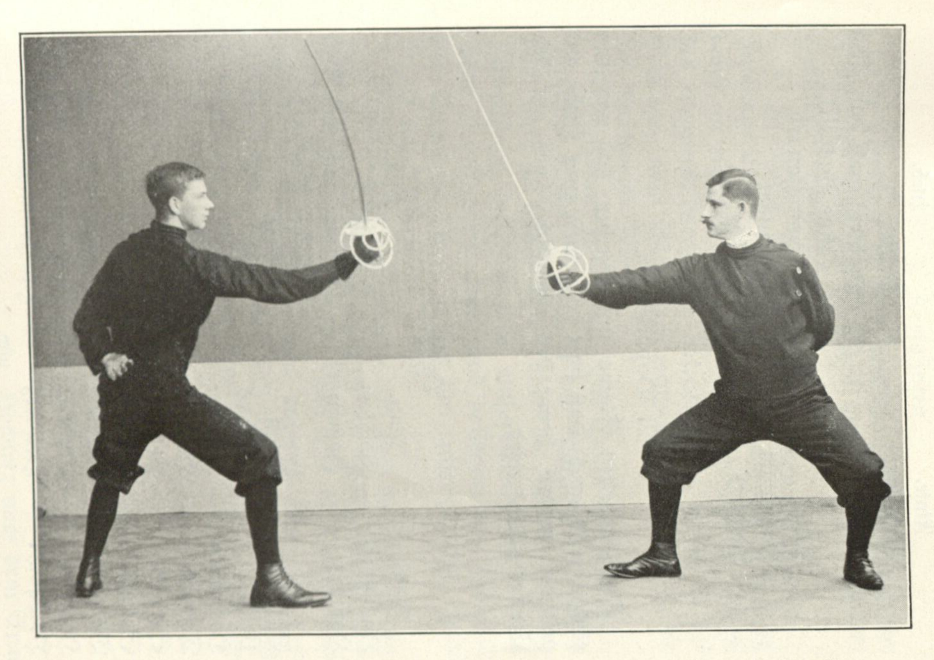
1. einfache Finten,
2. Doppelfinten und
3. Kreisfinten.

1. Einfache Finten.

Einfache Finten sind solche, bei denen nur ein Hieb angedeutet wird. Je nachdem der fintierte Hieb ein hoher oder tiefer war, wird die einfache Finte hohe oder tiefe genannt (siehe Abb. 41).

Beispiele:

Finte.		Hieb.
Prim	—	Sekond
Sekond	—	Hochterz
Hochterz	—	Horizontalquart
Horizontalterz	—	Tiefquart
Tiefterz	—	Hochquart
Hochquart	—	Tiefterz
Horizontalquart	—	Horizontalterz



Hat die Quartfinte angezogen. — Abb. 41. — Pariert die Quartfinte.

Finte.		Hieb.
Tiefquart	—	Prim
Hochquart	—	Hochterz nach dem Arm (ohne Ausfall)
Prim	—	Horizontalquart
Hochquart	—	Hochquart
Hochterz	—	Hochterz

usw.

2. Doppelfinten.

Die doppelten Finten unterscheiden sich von den einfachen dadurch, daß statt des einen zwei Hiebe angedeutet werden, bevor der eigentliche Hieb auf den Treffer gesetzt wird.

Beispiele:

Finte.		Finte.		Hieb.
Hochquart	—	Hochterz	—	Hochquart
Hochterz	—	Hochquart	—	Hochterz nach dem Arm (ohne Ausfall)
Sekond	—	Prim	—	Sekond
Prim	—	Sekond	—	Prim
Hochquart	—	Hochterz	—	Tiefquart
Tiefterz	—	Hochquart	—	Hochterz
Sekond	—	Prim	—	Hochquart
Sekond	—	Prim	—	Hochterz
Tiefterz	—	Hochterz	—	Tiefterz
Hochterz	—	Tiefterz	—	Hochterz
Hochquart	—	Hochterz	—	Horizontalquart

usw.

3. Kreisfinten.

Die Kreisfinte ist eine kreisförmige Bewegung um Klinge und Korb des Gegners und wird je nach der Faustlage eingeteilt in:

a) Kreisfinte in Terz. Die Spitze der Klinge — Faustlage Terz — geht in der Richtung von links nach rechts in einem Kreis unter dem Arm und der Waffe des Gegners durch und vollendet den Kreis in der Terzlage; man schlägt den entsprechenden Hieb in die sich darbietende Blöße.

b) Kreisfinte in Quart. Die Spitze der Klinge — Faustlage Quart — geht in der Richtung von rechts nach links in einem Kreis über der Waffe und, der Klingenlage des Gegners entsprechend, unter dem Arme des Gegners durch und vollendet den Kreis in der Quartlage; man schlägt den entsprechenden Hieb in die sich darbietende Blöße.

Sowohl die Terzkreisfinte als auch die Quartkreisfinte gestatten selbstverständlich ein Übergehen in jede andere Klingenlage. Man kann also in Verbindung mit diesen Kreisfinten jeden anderen Hieb auf den Treffer setzen. Für diesen Fall wendet man die Faust (Klingenlage) sofort nach dem Durchgehen in den gewollten Hiebanzug.

Beispiele:

Finte.		Hieb.
Quartkreisfinte	—	Hochquart
″	—	Hochterz
″	—	Horizontalquart
″	—	Hochterz nach dem Arm

Finte.		Hieb.
Terzkreisfinte	—	Hochterz
〃	—	Hochquart
〃	—	Hochterz nach dem Arm

1. Finte.		2. Finte.		Hieb.
Quartkreisfinte	—	Quartfinte	—	Hochterz nach dem Arm
〃	—	Hochterzfinte	—	Hochquart
〃	—	〃	—	Durchgerissene Quart
Terzkreisfinte	—	Hochterz nach dem Arm	—	Hochterz
		usw.		

§ 13. Das Parieren der Finten.

Pariert werden die Finten, indem man ihnen mit den gewöhnlichen, in den vorausgegangenen Paragraphen beschriebenen Paraden folgt und dann den darauffolgenden Hieben die zu ihrer Verteidigung erforderlichen Paraden fest entgegensetzt.

Die Kreisfinten werden am besten pariert:

1. durch die einfachen Paraden, d. h. das Folgen mit der Parade bei jeder Fintenbewegung;

2. durch die Kreisparaden, d. h. indem man in kreisförmiger Bewegung und in der gleichen wie der gegnerischen Klingenlage der gegnerischen Klinge folgend in die erforderliche Schlußstellung geht;

3. durch Unterbrechen des Kreises durch die verhangenen Paraden (siehe § 11 unter 8., Abs. 2).

§ 14. Die „Angriffshiebe", die „Nachhiebe" und deren Anwendung.

Derjenige Hieb, der zwischen den beiden Fechtern zuerst fällt, wird Angriffshieb, und der Hieb, den der angegriffene Teil auf diesen Angriffshieb folgen läßt, wird Nachhieb genannt.

Der Nachhieb ist im allgemeinen vorteilhafter als der Angriffshieb, weil dieser den Gegner schon eine gewisse Kraft gekostet hat. Da man ferner von einem Angriffshiebe erst auf einem bestimmten Wege wieder in die Parade zurückgehen muß, so erfordert die Verteidigung eines Nachhiebes auch mehr Kunstfertigkeit als die eines Angriffshiebes, den man schon durch eine geringe Veränderung der Faust aus der Auslage parieren kann.

Der Angriffshieb hat den Zweck, das Gefecht, den Gang zu eröffnen. Als Angriffshieb kann jeder Hieb dienen, doch empfiehlt es sich, zur Einleitung des Kampfes kurze, hohe Hiebe anzuwenden, d. h. einen Scheinangriff zu machen, den gegnerischen Hieb zu parieren, um so den eigentlichen Nachhieb auf den ausgeschlagenen Hieb des Gegners für sich zu haben. Um den Gegner unablässig zu beunruhigen, ist es wünschens- und empfehlenswert, die Angriffsweise stets zu ändern, doch ist immer darauf zu achten, sowohl beim Angriff durch Finten als auch durch hohe Hiebe in Prim, Terz, Quart, daß man sich nie den Vorhieben aussetzt, also stets „gedeckt" ficht. Ein planloser Angriff hat in der Regel den Mißerfolg zur Folge. Jeder Hieb bietet im Augenblick der Aus-

führung sowie nach der Vollendung eine Blöße; es ist daher zu einem erfolgreichen Nachhieb nötig, die gegebene Blöße im geeigneten Augenblick zu erfassen und zu benutzen. Fechter, die den Vorteil eines gut und im richtigen Augenblick geführten Nachhiebes erfahren und gelernt haben, verlegen sich mehr auf den Nachhieb. Sie greifen mit kurzen Hieben oder Finten an, parieren den Nachhieb oder Tempohieb des dadurch sicher gemachten Gegners und überraschen ihn ihrerseits durch einen schnellen, energisch geführten sicheren Nachhieb.

Beispiele:

Nachhieb	nach	Anhieb	
Armterz (§ 9, II., 1.)	"	Hochquart	wenn der Gegner mit seinem Arm fehlerhaft nach links gegangen ist;
Armquart (§ 9, II., 3.)	"	Hochterz	wenn der Gegner mit dem Arm zu hoch gegangen ist;
Durchgezogene Hochquart (§ 9, I., 6a)	"	Prim	wenn der Gegner mit dem Arm zu hoch gegangen ist;
Hochquart (§ 9, I., 6.)	"	Hochquart	wenn der Gegner mit dem Arm zu weit nach rechts gegangen ist;

usw.

§ 15. Die Vorhiebe.

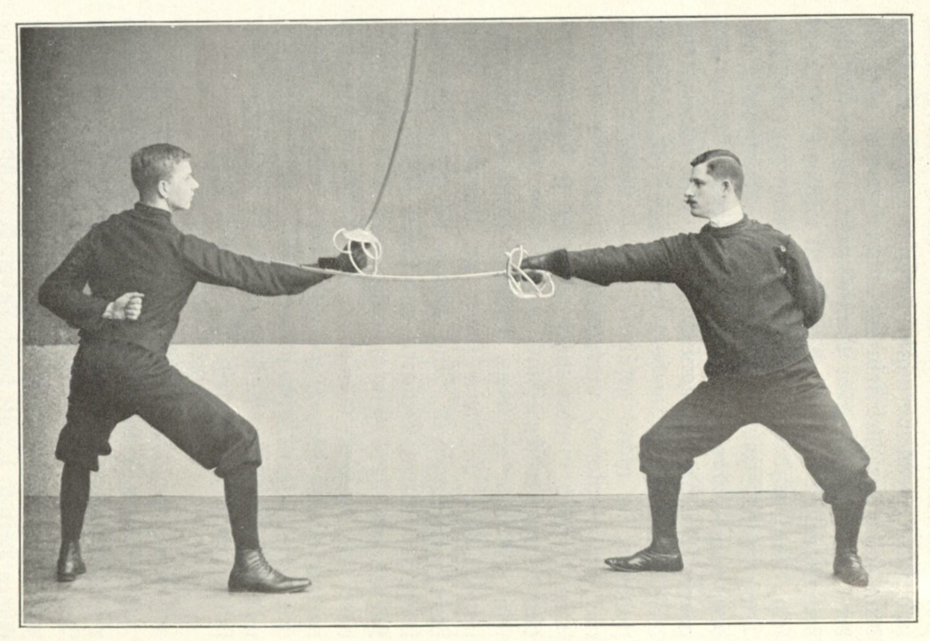
Unter Vorhieben versteht man diejenigen Hiebe, die den Gegner während seines Angriffes treffen sollen, und zwar werden sie einerseits in den „Hiebanzug", andererseits in eine Fintbewegung geführt.

Diese Hiebe kann man, da, wie schon gesagt, jeder Hieb in seiner Ausführung eine Blöße darbietet, auf

jeden anwenden. Daß man hierbei, obwohl rasch und sicher, recht vorsichtig verfahren muß, ist klar; denn sollte der Hieb sein Ziel nicht erreichen oder sich der Gegner durch diesen Vorhieb nicht aus der Fassung bringen lassen, so muß man schnell wieder in der Lage sein, die Parade noch rechtzeitig machen zu können. Diese Hiebe setzen also ein rasches, entschlossenes Handeln nach wahrgenommener Blöße beim Anzuge des gegnerischen Hiebes voraus; es ist also sehr ratsam, diese Übung erst mit sehr vorgeschrittenen Schülern zu studieren, da nichts gefährlicher und verwerflicher ist als ein planloses, mechanisches Dazwischenschlagen. Den Vorhieb wendet man am besten in dem Augenblick der gegnerischen Finte an; er kann, sollte er auch sein Ziel nicht erreichen, doch den Plan des Gegners unterbrechen, da dieser sofort zur Parade des Vorhiebes gezwungen ist. Auch werden sich derartige Hiebe leicht bei solchen Gegnern anbringen lassen, die ihre Hiebanzüge bzw. Finten recht groß und weitläufig oder recht langsam machen. Hervorheben möchten wir nochmals, daß diese Hiebe rasch, sicher und vor allem mit der richtigen Zeitwahl ausgeführt werden müssen, und daß der betr. Fechter, wenn sie mißlungen sein sollten, stets gedeckt sein und bleiben muß.

Beispiele:

a) Fechter A schlägt nach der verhangenen Quartparade „Hochquart" nach. Im Augenblick des zu hohen Anzuges dieser Hochquart schlägt B „Armquart" in Horizontalquartrichtung „als Vorhieb" und pariert den gegnerischen Hieb in Quart durch Heben der Klingenspitze.



Hat sich beim Anzug der Quart äußere Armblöße gegeben. — Abb. 42. — Schlägt, diese Blöße benutzend, als Vorhieb, Terz nach dem Arm.

b) Fechter A will ausführen: Hochquart Finte — Hochterz auf Treffer. In dem Augenblick des Anzuges der Finte schlägt B den Hieb „Hochterz nach dem Arm" in dieses erste Tempo des A und geht sofort zur Parade der Hochterz über.

§ 16. Die Doppelhiebe.

Schlägt man zwei Hiebe rasch nacheinander, und zwar so, daß man nach dem ersten nicht in die Auslage zurück, sondern auf kürzestem Wege, ohne dazwischenliegende Parade, zum zweiten übergeht, so nennt man diese Vereinigung beider Hiebe einen „Doppelhieb".

Die Vorsicht erfordert es, den Doppelhieb stets gut gedeckt abzugeben, damit uns auch ein A-tempo-Hieb des Gegners nichts anhaben kann.

Auch verfolgt man mit Doppelhieben den Zweck, den Gegner mit dem ersten Hiebe (oder richtiger: mit der ersten Teilbewegung des Doppelhiebes) zu einer weitgehenden Parade zu veranlassen, um die dadurch entstandene große Blöße mit dem zweiten Hiebe (zweite Teilbewegung) ausnützen zu können.

§ 17. Die Kontratempohiebe.

Die Kontratempohiebe werden in der Regel im letzten Augenblicke des gegnerischen Hiebes angebracht. Man will den Gegner unter gleichzeitigem Parieren seines Hiebes mit diesem Kontratempohiebe treffen. Man setzt hierbei unter Winkelung der Faust und Klinge am besten die Stärke seiner Klinge gegen die

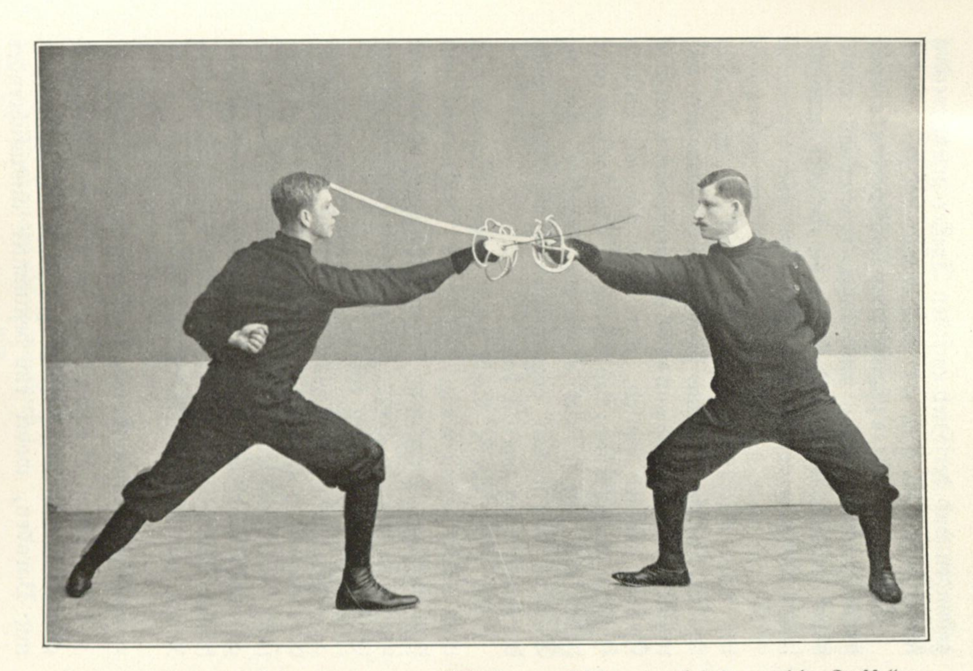
Mitte oder die Schwäche der Klinge des Gegners, und zwar aus dem Grunde, weil man dadurch auch den extremst gesetzten Angriff mit Sicherheit abwehrt und den ungedeckt Angreifenden gleichzeitig trifft.

Zu Kontratempohieben dieser Art eignen sich hauptsächlich hohe Hiebe, weil diese die kräftigsten sind und wir mit ihnen am besten die Mitte der Klinge zu treffen imstande sind. Ein Ausfall muß bei den Kontratempohieben nach Möglichkeit vermieden werden, da sonst die Hebelkraft, um die es sich hier handelt, nicht angewendet werden kann.

Beispiele:

1. Gegen eine Horizontal- oder Tiefquart schlägt man Hochterz etwas steiler als 45° als Kontratempohieb gleichzeitig mit, und zwar mit so weit nach links gewinkelter, etwas tiefer gestellter Faust, daß man mit der Stärke seiner Klinge die Mitte der gegnerischen Klinge fassen, herunterdrücken und so seinen Hieb auf den Treffer setzen kann. Man hat also unter gleichzeitiger Parade der feindlichen Horizontal- bzw. Tiefquart mit der Hochterz den Gegner getroffen.

2. Gegen vorbenannte Hiebe, gegen Hochquart und Prim schlägt man auch Hochquart unter genau denselben Gesichtspunkten als Kontratempohieb mit; es ist hierbei stets streng darauf zu achten, daß die Winkelstellung der Faust und der Klinge, die etwas steiler steht als bei der gewöhnlichen Hochquart, genau entsprechend den Bewegungen des Gegners ausgeführt wird, also so, daß stets die feindliche Klinge



Schlägt mit zu weit nach links gesetzter Faust „Horizontalquart". — Abb. 43. — Schlägt mit nach links gewinkelter Fauststellung Hochquart als „Kontratempohieb" auf den Treffer.

gebunden und der Hieb auf den Treffer gesetzt werden kann (siehe Abb. 43).

3. Gegen Hochterz schlägt man als Kontratempohieb Hochterz mit, und zwar mit etwas rechts höher gesetzter Faust und steiler als bei der gewöhnlichen Hochterz gestellter Klinge usw.

§ 18. Die Lockhiebe.

Ein Lockhieb ist ein solcher Hieb, mit dem wir unseren Gegner noch gar nicht treffen, sondern nur das Gefecht eröffnen wollen, oder durch den wir unseren Gegner auszuforschen beabsichtigen. Ein Lockhieb wird daher nur mit so viel Schwung angesetzt, daß die Deckung von einem begegnenden Tempohiebe nicht durchgeschlagen werden kann.

Auf diese Weise bleibt auch einem Schwächeren noch Kraft genug übrig, daß er in Verbindung mit dem richtigen Zurückgang die mit größerem Schwunge und in schnellerem Tempo geschlagenen Nachhiebe eines Stärkeren verteidigen kann.

Man schlägt die Lockhiebe meistens ohne Ausfall oder vielleicht mit einem Scheinausfall (halbem Ausfall). Die Lockhiebe werden daher auch halbe Hiebe genannt, einesteils wegen des damit verbundenen halben Ausfalles, anderenteils auch wegen der halben Kraft, mit der sie geführt werden.

§ 19. Das Fechten in einem Gange.

Unter einem Gange versteht man in der Fechtkunst eine Reihe aufeinanderfolgender Hiebe in Verbindung mit Paraden, wobei ein bestimmter auszuführender

Plan zugrunde liegt. Um planvoll zu fechten, empfiehlt es sich im allgemeinen, die in § 14 beschriebenen Regeln gewissenhaft zu beherzigen.

Der kürzeste Gang besteht aus drei aufeinanderfolgenden Hieben. Um sich beim Schulfechten sowie überhaupt während der Fechtübungen zu verständigen, zählen wir im Gange alle Hiebe, wie sie der Reihe nach folgen. Der zuerst geschlagene Hieb wird mit Nr. 1 bezeichnet, der darauf erwiderte mit Nr. 2 und so weiter, bis einer der Fechter nicht mehr nachschlägt.

Beispiele — Kürzeste Gänge:

1. Hieb.	2. Hieb.	3. Hieb (auf Treffer).
Hochterz (Lockhieb)	— Hochterz	— Horizontalquart
Hochquart „	— Hochterz nach dem Arm	— Hochterz
Prim „	— Tiefterz	— Hochterz

usw.

Im Verhältnis der Zunahme der Fähigkeiten des Schülers werden sich auch die Gänge durchgebildeter, abwechslungsreicher gestalten und endlich Gänge entstehen, die nicht nur auf ein körperliches, sondern auch auf ein geistiges Fechten schließen lassen, z. B.:

1. Hieb: Hochquart („Lockhieb" mit Scheinausfall)
2. „ Hochterzfinte — Hochquart
3. „ Quartkreisfinte — Horizontalquart
4. „ Hochterz nach dem Arm
5. „ Doppelfinte: Hochterz — Hochquart — Hochterz
6. „ Brusthieb
7. „ Hochterzfinte — Tiefquart
8. „ Hochquart als Tempohieb

usw.

§ 20. Das Einrücken und Brechen der Mensur.

Bei dieser Fechtart findet ein Wechseln der Stellung statt, und zwar derart, daß der linke Fuß, der bisher seine einmal eingenommene Stellung beim Fechten nicht verließ, jetzt beim Einrücken oder Zurückweichen seinen Platz verläßt.

a) Das Einrücken. Um dem Gegner in weiter Mensur, oder wenn er sich übermäßig zurücklegt und infolgedessen mit einem einfachen Ausfall nicht zu erreichen ist, näherzukommen, gebrauchen wir das Einrücken.

Dieses Einrücken geschieht auf folgende Weise: Der linke Fuß wird leicht und geräuschlos, ohne daß der Oberkörper sich dabei hebt, genau auf gerader Linie an den rechten gezogen; mit dem Hiebe selbst fällt nun der rechte Fuß aus.

b) Das Zurückweichen (Brechen der Mensur). Bei einem unverhofften Einrücken des Gegners in die enge Mensur bleibt unter Umständen nichts weiter übrig, als zurückzuweichen, um so die richtige Mensur wiederherzustellen. Man zieht hierzu zuerst den rechten Fuß an den linken und setzt, dieser Bewegung schnell folgend, den linken Fuß so weit zurück, als zu einer guten Stellung erforderlich ist.

§ 21. Das Kontrafechten.

Unter Kontrafechten versteht man das gegenseitige, nach eigenem Ermessen geplante, kunstgemäße Angreifen und Verteidigen zweier Fechter. Das Kontrafechten ist daher ein Bild des Zweikampfes.

Voraussetzung dafür ist, daß man die Regeln der Fechtkunst genau kennt, die Hiebe im richtigen Tempo, gedeckt und scharf schlagen, die gebotenen Blößen erkennen und ausnützen gelernt hat. Wer früher mit dem Kontrafechten anfängt, verdirbt mehr, als er gut macht.

Ist hingegen eine Grundlage vorhanden, die eine richtige Waffenführung und ein gutes Erkennen der gegnerischen Absichten gewährleistet, so ist es an der Zeit, mit den Kontraübungen zu beginnen, durch die dann die übrigen einen guten Fechter kennzeichnenden Eigenschaften, wie Kaltblütigkeit, Geistesgegenwart und ein sicherer Blick, weiterentwickelt werden können. Wir können nicht genug betonen, daß beim Beginn mit den Kontrafechtübungen die Hiebe nicht zu rasch und stets wechselseitig geschlagen werden, auf daß durch das ungestüme Treffenwollen die Technik nicht leidet. Es ist nun einmal die Tugend des deutschen Mannes, „mutig drauflloszuschlagen", doch wird diese Eigenschaft leider oft übertrieben und die Deckung beim Angriff außer acht gelassen. Grundsatz sollte auch hier sein: „Es ist besser, einmal in dem betr. Gange nicht zu treffen, als getroffen zu werden". Mit der Zunahme der Sicherheit in der Anwendung von Parade und Hieb nimmt sowohl die Schnelligkeit als auch die Mannigfaltigkeit in Angriff und Parade zu. Das Endziel des Kontrafechtens geht also dahin, durch Abwechslungsreichtum in Angriff und Parade, schöne Körperhaltung, eleganten Ausfall und Zurückgang — unter strenger Beobachtung der eigenen Deckung — mit der Schärfe der Klinge seinen Gegner da zu

treffen, wo er sich in dem fraglichen Augenblicke eine Blöße gibt.

Um auf diese Höhe des Säbelfechtens zu gelangen, ist es erforderlich, in allen Lagen die in dieser Schule gegebenen Anweisungen genau zu befolgen. Wir wollen in folgendem nochmals einen kleinen Überblick unter Neuangabe der nennenswertesten Feinheiten in der Kunst geben, damit dem Schüler auf keinen Fall Regeln entfallen, die zur Vollendung des Kontrafechtens erforderlich sind.

Um ein ordnungsmäßiges Kontrafechten anzubahnen, verweisen wir zunächst auf § 5, die Mensur. Hier ist besonders darauf zu achten, daß die Entfernung zwischen den Fechtern nicht zu nahe ist, da nur in der richtigen, nicht zu engen Mensur ein Fechter sein ganzes Können entwickeln kann. Die Regel heißt: „Nimm die Entfernung (Mensur) so weit wie möglich, aber nahe genug, damit du deinen Gegner durch den Ausfall erreichen kannst. Mache deinen Ausfall stets so klein wie möglich, aber groß genug".

Es empfiehlt sich, die Kontraübungen zunächst mit einem einigermaßen gleichen Gegner zu beginnen. Zur Einleitung des Gefechtes greife man einen unbekannten Gegner nur mit den in § 18 beschriebenen Lockhieben an und dehne die Gänge nicht zu weit aus. Acht bis zehn aufeinanderfolgende Hiebe geben noch einen berechneten Gang ab; längere Gänge verlaufen leicht in Planlosigkeit.

Was die einzelnen Hiebe selbst anbetrifft, so muß deren Ausführung unter strenger Berücksichtigung der in § 7 gegebenen allgemeinen Regeln genau nach

Vorschrift selbst dann gemacht werden, wenn das Gefecht sehr heiß werden sollte. Denn durch ein Außerachtlassen irgendwelcher Instruktionen kann man sich leicht eine Blöße geben.

Über die Anwendung der Finten im Kontrafechten möchten wir nochmals sagen, daß ein Anfänger kurz angedeutete Finten schwerlich sehen, also auch nicht darauf hineinfallen wird. Man muß daher gegen solche Gegner seine gut gedeckt angezogenen Finten nicht zu schnell machen, d. h. man soll dem Gegner die Finte deutlich zeigen, damit er vielleicht durch Nachlässigkeit in der Parade sich eine Blöße gibt, die von uns nun nicht unbenutzt bleibt. Um die Deutlichkeit der Finte zu vergrößern, schiebt man auch in dem Augenblicke der Ausführung das rechte Knie nach vorn, den Gegner glauben zu machen, daß ein Angriff „mit" Ausfall geplant ist. Ist die Finte gegnerischerseits gesehen und pariert, so bricht man in dem Augenblick der Parade die Finte kurz ab und schlägt seinen Hieb auf den Treffer. Sollte der Gegner trotz alledem nicht auf die Finte eingehen, so läßt man die Finte zum Hiebe werden, indem man diesen kurz und energisch mit raschem Ausfall nach vorn drückt. Man kann hinsichtlich der Anwendung der Finten beim Kontrafechten nicht oft genug wiederholen, daß dabei peinlich auf eigene Deckung gesehen werden muß, was oft nicht ganz einfach ist, besonders bei den Kreisfinten. So gut und empfehlenswert diese Übungen für die Erhöhung der Geschicklichkeit des Fechters sind, so sehr müssen wir auch auf die Gefährlichkeit dieser Finten bei ihrer Anwendung beim Kontrafechten hin-

weisen, wenn der Fechter vor Vollendung des Kreises die Faustlage wechselt, und man sollte sich erst an Kreisfinten beim Kontrafechten heranwagen, wenn man sich volle Sicherheit in allen anderen Zweigen des Säbelfechtens erworben hat.

Hat man nun durch wiederholte Übung einige Fertigkeit im Kontrafechten erlangt, so ist es angebracht, sich möglichst vielen geschickten Fechtern zu stellen, weil man durch Fechten mit ausschließlich einem Gegner einseitig wird und keine Fortschritte machen würde. Man suche schließlich beim Fechten zwar nach und nach mehr Ausdauer zu bekommen, fechte aber nicht bis zur völligen Erschöpfung. Im müden Zustande fangen die Fechter an, weitläufig mit dem ganzen Arme ihre Hiebe zu schlagen und zu parieren und gewöhnen sich dadurch unwillkürlich an ein ungedecktes Fechten, was unter allen Umständen zu vermeiden ist.

B.

Das deutsche Säbelfechten aus der steilen Auslage „links gegen rechts".

Das deutsche Säbelfechten „links gegen rechts" gründet sich auf dieselben Regeln, auf welchen das Fechten „rechts gegen rechts" beruht. Im allgemeinen gelten daher dieselben Grundsätze und Vorschriften, die wir im ersten Teil für das Fechten „rechts gegen rechts" angegeben haben. Da die Körper der Fechter sich indessen bei diesem Fechten „links gegen rechts" anders gegenüberstehen als im ersten Teil, so ändert sich, neben der Auslage, auch die Anwendung verschiedener Hiebe, was eine besondere Besprechung erforderlich macht. Wir führen, um uns nicht allzusehr wiederholen zu müssen, die Paragraphen, die im zweiten Teil genau so lauten müßten wie im ersten, nur nach Nummer und Seite an; den Linksfechter müssen wir daher bitten, die betreffenden Paragraphen im ersten Teil nachzuschlagen.

§ 1. Die Beschreibung des Säbels.

(Siehe Abb. 27.)

Genau wie in A, § 1, S. 111 u. 112, nur bezüglich des Korbes mit dem kleinen Unterschiede, daß der Terzbügel auf der entgegengesetzten Seite angebracht ist.

§ 2. Das Anfassen des Säbels.

(Siehe A, § 2, S. 112.)

§ 3. Die Fechterstellung.

(Siehe A, § 3, S. 113.)

§ 4. Die Auslage.

Die Auslage des Linksfechters ist so zu nehmen, daß das Hiebblatt in Schulterhöhe und vor der linken Schulter steht. Der linke Arm, der wohl gerade, indessen nicht krampfhaft durchgedrückt ist, liegt in horizontaler Ebene. Die Spitze der Klinge soll von der Faust in einem Winkel von 45° nach links – die Faust befindet sich in Hochquartlage – abstehen und ungefähr in gleichem Winkel dem Gegner zu gerichtet sein, also daß in der Auslage „links gegen rechts" Schärfe gegen Schärfe liegt und so beiden Fechtern gleiche Chancen sowohl in der Verteidigung wie im Angriff zu Gebote stehen (siehe Abb. 44).

§ 5. Die Mensur.

(Siehe A, § 5, S. 116.)

§ 6. Der Ausfall.

(Siehe Abb. 31.)

Genau wie in A, § 6, S. 118, nur mit dem Unterschiede, daß hier der *linke* Fuß in gerader Linie nach vorn geht und das *rechte* Bein gestreckt wird, wobei der rechte Fuß mit seiner ganzen Sohle stehen- und der rechte Arm auf dem Rücken liegenbleibt.

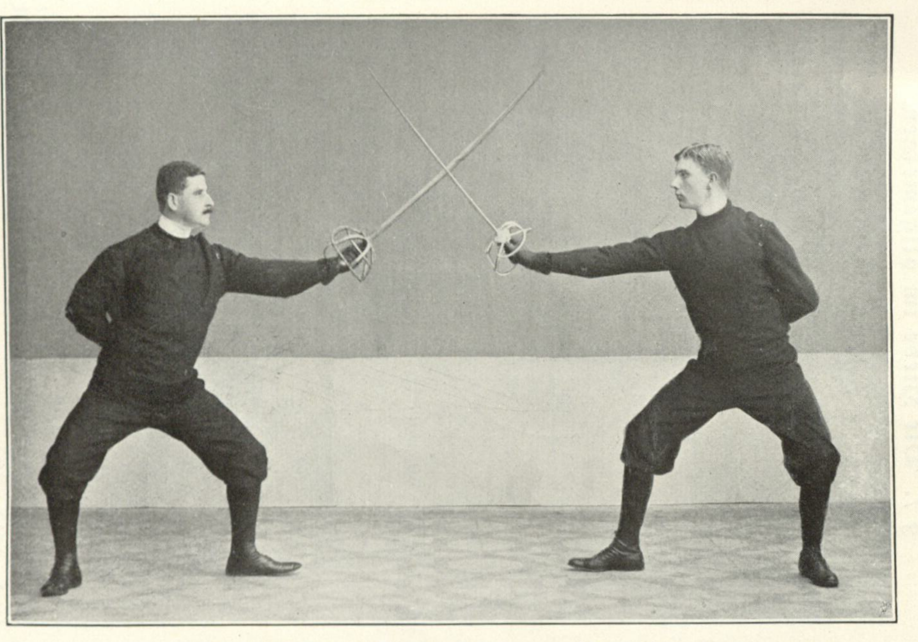


Abb. 44. Auslage „links gegen rechts".

§ 7. Die Hiebe im allgemeinen.

(Siehe A, § 7, S. 120.)

Die Einteilung des Kopfes für die Hiebanzüge des Linksfechters ist naturgemäß wie Abb. 45 zeigt:

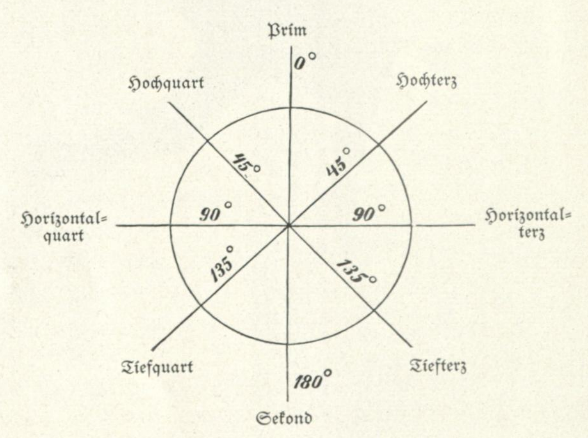


Abb. 45. Einteilung der Hiebe.

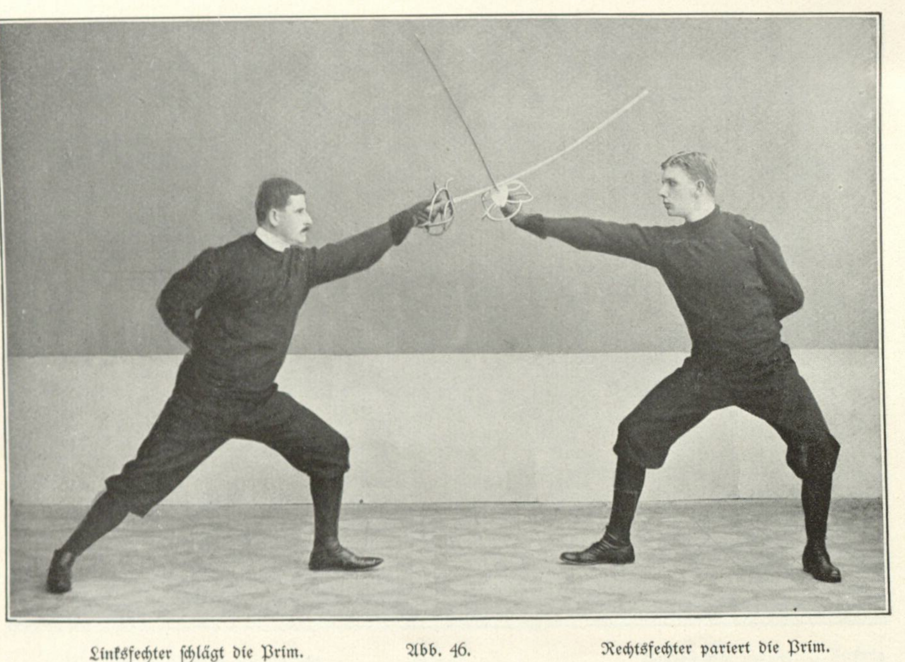
§ 8. Die Blößen.

(Siehe A, § 8, S. 124.)

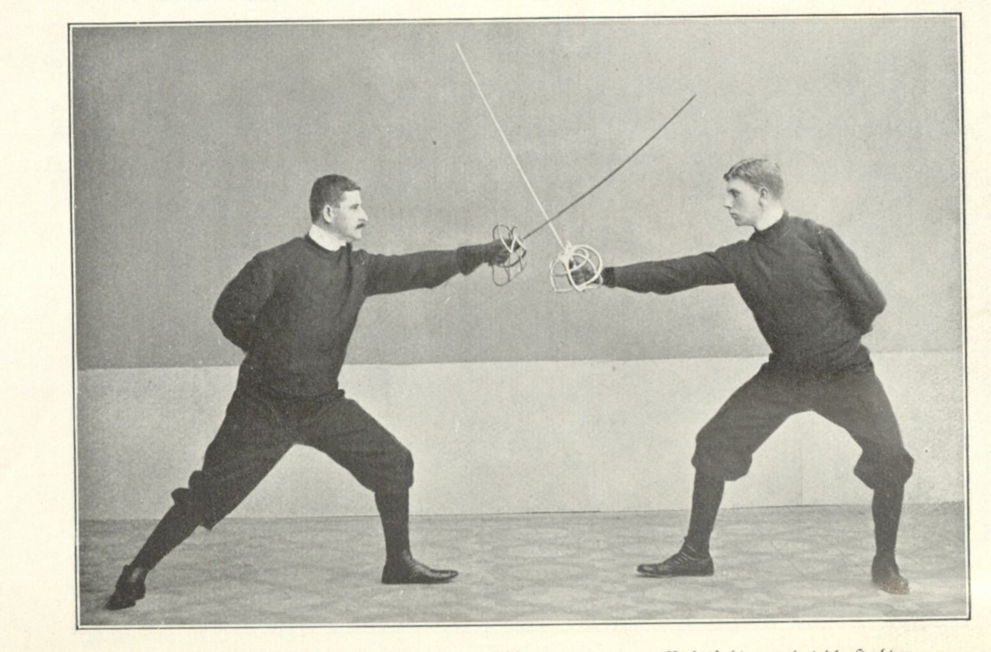
§ 9. Die Beschreibung der einzelnen Hiebe.

I. Kopfhiebe. 1. Die Prim.

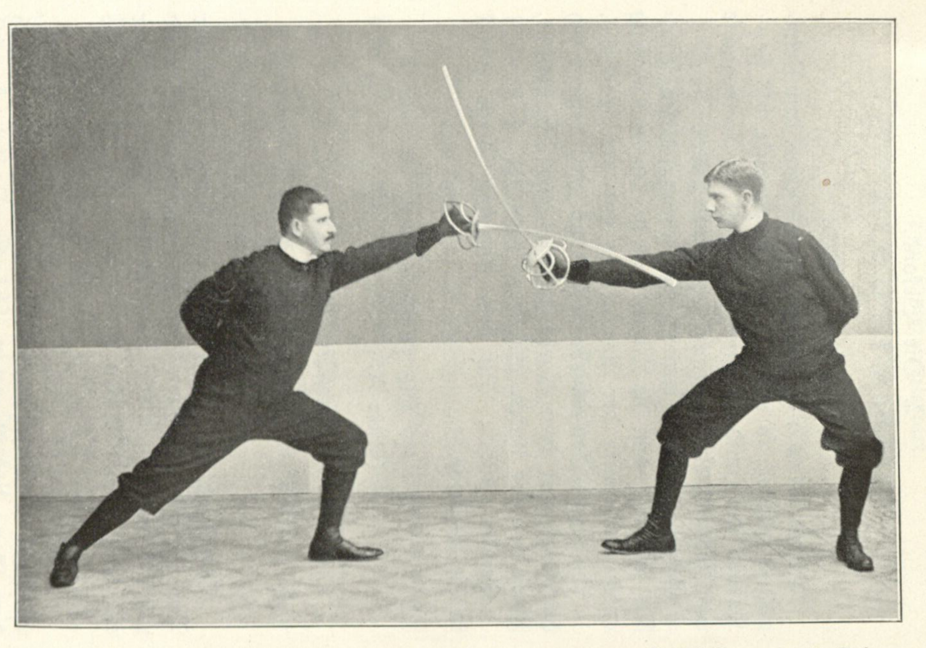
Siehe A, § 9, 1., S. 124, mit dem Unterschiede, daß im Tempo „drei" der „rechte" Fuß stehenbleibt (siehe Abb. 46).



Linksfechter schlägt die Prim. Abb. 46. Rechtsfechter pariert die Prim.



Linksfechter schlägt die Hochterz. Abb. 47. Rechtsfechter pariert die Hochterz.



Linksfechter schlägt die Tiefterz. Abb. 48. Rechtsfechter pariert die Tiefterz.

2. Die Sekond.

(Siehe A, § 9, 2., S. 126.)

3. Die Hochterz.

Tempo „eins": Man bewegt die Klinge, dem Primanzuge folgend, so weit um den Drehpunkt, bis sie – Knöchel der Hand liegen oben – mit der Längenachse des Fechters einen Winkel von 45° bildet.

Tempo „zwei": Unter Beibehaltung dieses Winkels schwingt man die Klinge nach der linken Kopfseite unter Benutzung der Armgelenke und des Ausfalls.

Um gegen Tempohiebe gedeckt zu sein, bewegt sich die Faust mit dem Korbe parallel zur Mensurlinie, Faust vor der linken Schulter (siehe Abb. 47).

Tempo „drei": Auf dem kürzesten Wege zurück in die Auslage.

4. Die Horizontalterz.

(Siehe A, § 9, 4., S. 128.)

5. Die Tiefterz.

(Siehe A, § 9, 5., S. 128, und Abb. 48.)

6. Die Hochquart.

Tempo „eins": Die Spitze der Klinge, die in der Auslage die Hochquartlage eingenommen hat, wird unter Beibehaltung der Winkelstellung der Faust nur ein wenig nach hinten genommen, um für Tempo „zwei" mehr Schwung entwickeln zu können.

Tempo „zwei" und Tempo „drei" wie A, § 9, 6., S. 128. – Dieser Hieb wird auch ohne Ausfall nach dem Arme des Gegners gerichtet.

7. Die Horizontalquart.

(Siehe A, § 9, 7., S. 132, und Abb. 49.)

8. Die Tiefquart.

(Siehe A, § 9, 8., S. 134.)

II. Armhiebe.

Was im allgemeinen in A, § 9, II., S. 134, über Armhiebe gesagt worden ist, gilt auch für den Linksfechter.

1. Die Armterz in Hochterzrichtung.

Anzug und Ausführung analog der Hochterz, siehe B, § 9, 3., S. 170, ohne Ausfall.

2. Die Armterz in Horizontalterzrichtung.

Anzug und Ausführung analog der Horizontalterz, siehe A, § 9, 4., S. 128, ohne Ausfall.

3. Die Armterz in Tiefterzrichtung.

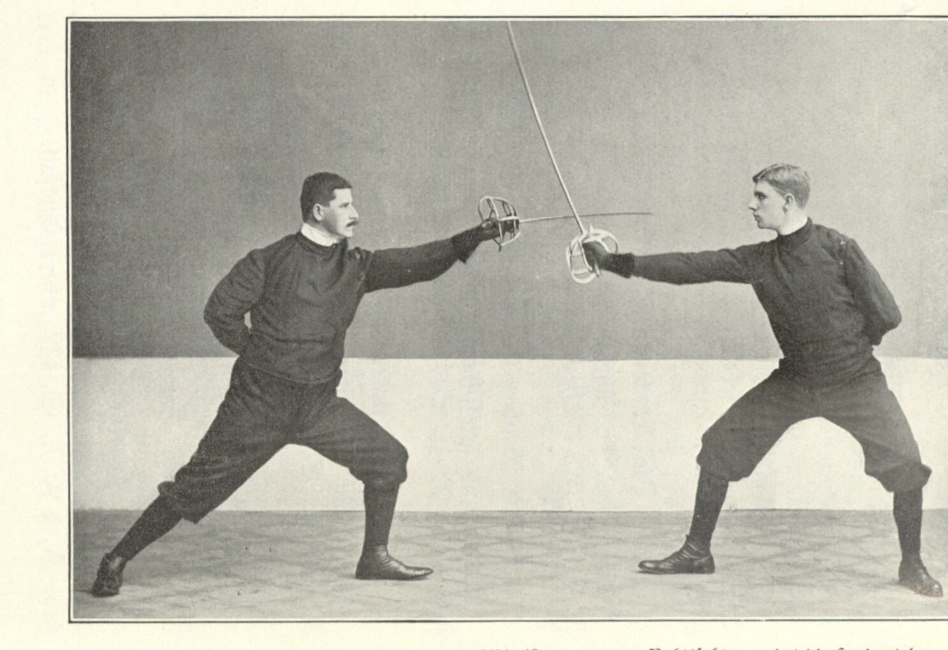
Anzug und Ausführung analog der Tiefterz, siehe A, § 9, 5., S. 128, ohne Ausfall.

4. Die Armquart in Hochquartrichtung.

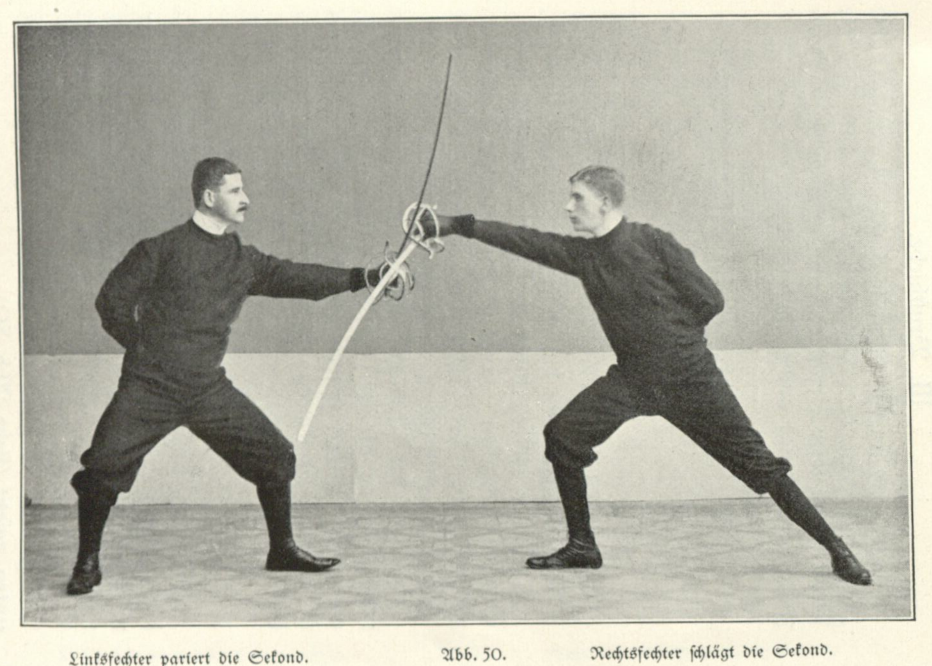
Anzug und Ausführung analog der Hochquart, siehe B, § 9, 6., S. 170, ohne Ausfall.

5. Die Armquart in Horizontalquartrichtung.

Anzug und Ausführung analog der Horizontalquart, siehe A, § 9, 7., S. 132, ohne Ausfall.



Linksfechter schlägt die Horizontalquart. Abb. 49. Rechtsfechter pariert die Horizontalquart.



Linksfechter pariert die Sekond. Abb. 50. Rechtsfechter schlägt die Sekond.

III. Brusthiebe.

Anzug und Ausführung wie B, § 9, 3., S. 170, die „Hochterz“, mit dem Unterschied, daß das Ziel die Brust ist. Dieser Brusthieb kann auch in 90° (Horizontalterzrichtung) ausgeführt werden.

§ 10. Die Paraden im allgemeinen.

(Siehe A, § 10, S. 136 ff.)

§ 11. Die Paraden.

I. Paraden der Kopfhiebe: 1. Die Primparade.

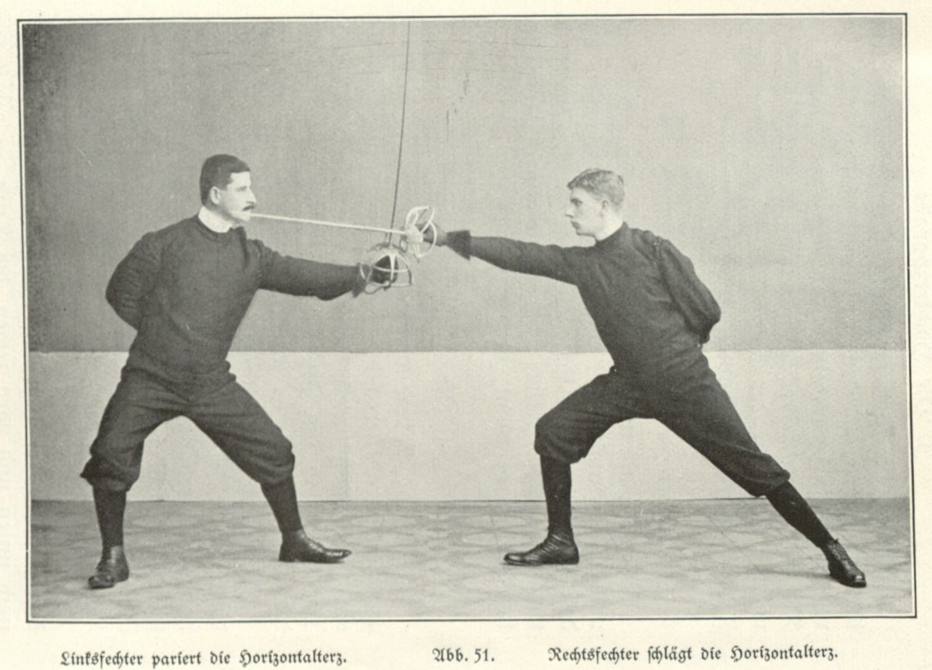
Wir unterscheiden bei diesem Hiebe zwei Paraden.

a) Unter Beibehaltung der Auslage gehen wir – Schärfe nach oben – dem Gegner durch kurzes, rechtzeitiges Heben der Faust und Klinge in der seiner Bewegung entsprechenden Weise entgegen.

b) Aus der Auslagestellung, wie „rechts gegen rechts“, gehen wir der Prim des Gegners durch kurzes, energisches Heben unserer Faust und unseres Armes in der der Bewegung des Angreifenden entsprechenden Weise entgegen.

2. Die Sekondparade.

Nachdem die Auslagestellung (Quart) in Hochterzlage gewechselt, werden Faust und Klinge nach der rechten Seite herumgedreht, so daß die Schärfe ganz nach rechts zeigt. Die Klinge senkt sich – Drehpunkt Faust – bis zu einem Winkel von etwa 65 bis 70°. Die Hand wird gleichzeitig um halbe Faustgröße nach unten gesetzt (siehe Abb. 50).



Linksfechter pariert die Horizontalterz. Abb. 51. Rechtsfechter schlägt die Horizontalterz.

3. Die Hochterzparade.

Nachdem die Auslagestellung (Quart) in Hochterzlage gewechselt, werden Faust und Klinge nach der rechten Seite herumgedreht, so daß die Schärfe der Klinge ganz nach rechts zeigt und das rechte Auge vollständig hinter der Klinge, d. h. an ihrer linken Seite, vorbeisehen kann.

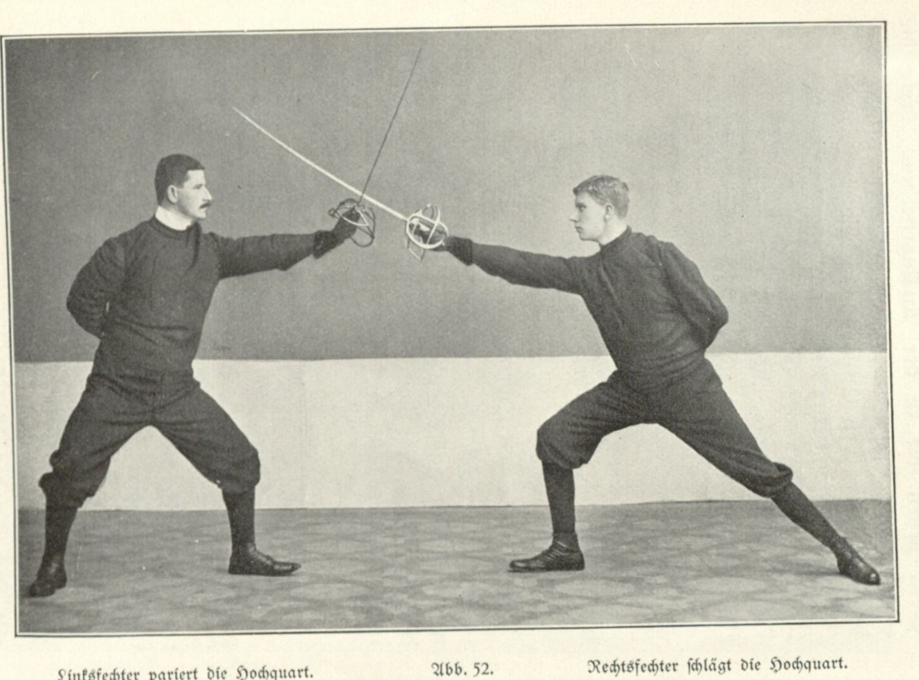
4. Die Horizontalterzparade.

Diese Parade wird mit derselben Drehung der Faust und Klinge ausgeführt wie die Hochterzparade, nur daß die Spitze der Klinge auf dem Punkte der Hochterzauslage stehenbleibt, wodurch die ganze Klinge eine tiefere Lage bekommt (siehe Abb. 51).

5. Die Tiefterzparade.

Faust und Klinge drehen sich wie bei der Horizontalterzparade, und die Spitze der Klinge senkt sich ein wenig nach unten; der Arm bleibt auch bei dieser Parade fest in der Auslagestellung, so daß sich nur die Faust nach unten wendet.

Außer den vorbeschriebenen Paraden existieren für die unter 2., 3., 4., 5. aufgeführten auch die sog. verhangenen (verhängten) Paraden, die jedoch nur im Notfalle angewendet werden sollten. Schlägt z. B. der Rechtsfechter nach der ausgeschlagenen Sekond des Linksfechters Hochterz nach, so tritt letzterer in die Fechterstellung zurück und pariert diesen Hieb verhangen, d. h. er läßt die Spitze der Klinge schräg nach unten und vorn zeigen, die Faust an der linken



Linksfechter pariert die Hochquart. Abb. 52. Rechtsfechter schlägt die Hochquart.

Seite stehen wie in der Auslagestellung, dreht die Schärfe der Klinge nach oben und hebt entsprechend der Bewegung des Gegners im richtigen Augenblick Klinge und Faust kurz nach oben. Gegen Horizontal-, Tiefterz, Sekond als Nachhieb verhält man sich in diesem Falle ebenso, nur daß die Spitze der Klinge mehr eingezogen, d. i. nach unten gesenkt wird.

6. Die Hochquartparade.

Diese Parade wird in gleicher Weise ausgeführt wie die in § 11, 1b beschriebene Primparade (siehe Abb. 52).

7. Die Horizontalquartparade.

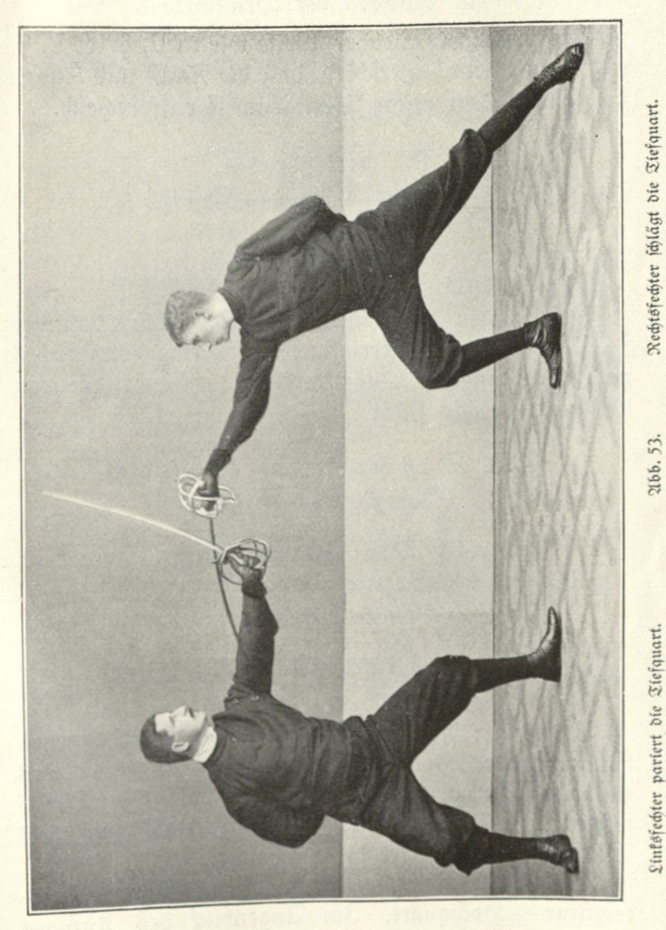
Klinge – Schärfe ganz nach links – und Faust werden dem gegnerischen Hiebe so weit entgegengeführt, bis die Klinge eine senkrechte Lage bekommt und das linke Auge rechts an der Klinge vorbeisehen kann.

8. Die Tiefquartparade.

Die Klinge wird, der Richtung der Horizontalquartparade folgend, nach links seitwärts bis zu einem Winkel von 45° gesenkt. Der Korb geht in der geraden vorgestreckten Lage um halbe Fausthöhe nach unten (siehe Abb. 53).

II. Paraden der Armhiebe.

Was hierüber in A, § 11, II., S. 142, gesagt ist, gilt auch für den Linksfechter.



Linksfechter pariert die Tiefquart. Abb. 53. Rechtsfechter schlägt die Tiefquart.

III. Paraden der Brusthiebe.

Ausführung in gleicher Weise wie in B, § 11, I., 3. und 4. mit dem Unterschied, daß die Faust und Klinge sich senken, dem gegnerischen Angriff entsprechend.

IV. Kreisparaden.

(Siehe unter A, § 13, 2., S. 148.)

§ 12. Die Finten.

(Siehe A, § 12, 1., 2., 3., S. 144ff.)

Bei 3., den Kreisfinten, ist zu merken, daß der Linksfechter die Terzkreisfinte in Terzlage von rechts nach links und die Quartkreisfinte in Quartlage von links nach rechts führt.

§ 13. Das Parieren der Finten.

(Siehe A, § 13, S. 148.)

§ 14. Die Angriffshiebe, die Nachhiebe und deren Anwendung.

(Siehe A, § 14, S. 149.)

§ 15. Die Vorhiebe.

(Siehe A, § 15, S. 150.)

Beispiel a: Fechter A schlägt nach der verhangenen Quartparade „Hochquart" nach. Im Augenblick des zu hohen Anzuges dieser Hochquart schlägt der Linksfechter B „Armterz" in Horizontalterzrichtung „als Vorhieb" und pariert die Hochquart.

Beispiel b: Rechtsfechter A will ausführen: Hochterzfinte — Hochquart. Im Augenblick des Anzuges

der Finte schlägt der Linksfechter B Quart auf den Arm in dieses erste Tempo des A und geht sofort zur Parade der jetzt fallenden Hochquart über.

§ 16. Die Doppelhiebe.

(Siehe A, § 16, S. 153.)

§ 17. Die Kontratempohiebe.

(Siehe A, § 17, S. 153ff.)

Beispiel: Gegen eine vom Rechtsfechter geschlagene „Sekond" schlägt der Linksfechter als Kontratempohieb eine steile Hochterz mit etwas tiefer gestellter Faust, so daß die Klinge des Gegners durch diesen Hieb gebunden wird. Man hat also bei gleichzeitiger Parade der feindlichen Sekond den Gegner mit der Terz getroffen usw.

§ 18. Die Lockhiebe.

(Siehe A, § 18, S. 156.)

§ 19. Das Fechten in einem Gange.

(Siehe A, § 19, S. 156f.)

§ 20. Das Einrücken und Brechen der Mensur.

(Siehe A, § 20, S. 158.)

§ 21. Das Kontrafechten.

(Siehe A, § 21, S. 158ff.)
